

大地的裂变
台服、美服新手宝典



尽管过火，尽是癫狂
审美疲劳边缘上的《黑色行动》

12月中
本期零售价
￥10



www.popsoft.com.cn 2010年 旬刊 总第352期

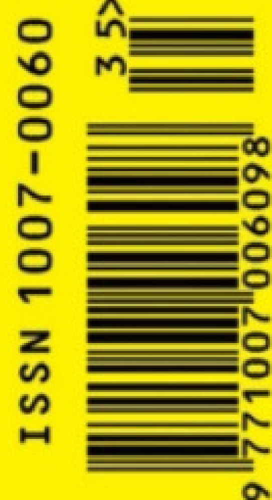
大众软件®

电脑应用与……的第一选择

深度游戏
暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、仟游软件。






ISSN 1007-0060



本期重磅专题：

We are BlizzCon!

Essen2010桌游大展＋重返昔日废土＋360度时代

在线争锋：谁动了我的账号？/线上的战争
前线地带：寓言Ⅲ/电子世界争霸战——进化
深度游戏：特别企划：大地的裂变/刺客信条——兄弟会/战地——叛逆连队2之越南/永远的毁灭公爵
评游析道：才女新传/没有荣誉的勋章
软硬评析：天涯何处无芳草，人间遍地有WiFi
攻城略地：席德·梅尔的文明V



本期攻城略地
消失的地平线



责编手记

“《辐射——新维加斯》的开发团队显然受到了《大众软件》多年潜移默化的影响，游戏中出现的以我们的一位编辑使用了多年的笔名命名的特殊瓶盖就是最有力的证据。”

上个月，当这位笔名被用来命名瓶盖的编辑老爷在责编手记上写下结尾时，我正在上海浦东机场，即将飞往洛杉矶的MU583航班登机口处……修改TGS专题最后一页，终于有人打破由我创造的拖稿记录了——但为什么是在这种时候啊！

不过值得欣慰的是，由于遭遇了规模空前的拖稿危机，我的超能力又随之觉醒了，这一次的能力是只要飞机上的餐车路过身边，无论睡得多沉都会立刻惊醒——我就在这样的半梦半醒睡了吃吃了睡的状态中飞过了太平洋。

在美国期间身边发生了很多有趣的事，由于暴雪嘉年华的原因，酒店里几乎住满了暴雪游戏的玩家，而且很多人在会场和酒店里都穿着Cosplay的服装，他们当中有不过十几岁，留着游戏中侏儒古怪发型的小女孩，有看上去重达半吨，穿着自己缝制的鱼人服装的怪叔叔，甚至还有年近古稀，自我介绍时说“人们都称我为迪卡·凯恩（Deckard Cain）……”的爷爷级玩家。在酒店大堂里，我还见到一个“魔兽”公会的玩家讨论副本开荒战术，其中有一对父子，父亲是战士，儿子是圣骑士，两人为争夺MT地位像说相声一样互相黑了半天，周围的公会成员笑倒一片。某天一大早，我在大堂一边喝咖啡一边上YouTube看Tier11套装的演示视频，一位战士和猎人在我身后围观了一会儿，开始还在兴致勃勃地聊天，当看到自己职业的套装的造型后立刻惊呼“哦不！”，最后垂头丧气地离开了……

虽然本期杂志几乎有一半篇幅是关于暴雪游戏的，但制作杂志间隙的主题却是《辐射——新维加斯》。因为每个人的思路、玩法、选择的路线都不一样，聊天时相互剧透的快感非常强烈，比如以轻描淡写的语气抛出一句“你绝对猜不到，昨天我碰到那个谁了，就是二代里的……”，然后对方先是露出被剧透的惊讶的神情，然后立刻回击“你还不知道吧，你要是帮了某组织干什么，以后他们就会……”，其中最惨的是生铁老爷，他毅然开启了硬核模式，在我们忙着跑任务、找瓶盖的时候，他还在最初的镇子周围徘徊，与辐射、干渴、饥饿和睡眠做斗争，每句话对他来说都能构成剧透。当然，第一时间就跑去看了游戏不用玩，对全结局分支倒背如流的我只要一开口，所有人都会立刻捂起耳朵远远跑开……

做玩家真是世界上最棒的体验——每个玩家自己的游戏体验都是独一无二的，玩家角色的存在就是整个游戏世界的核心，无论最终Boss有多么狂霸酷拽时髦，没有玩家激活，它的数据也不会出现在内存里。这不仅是玩家对自己的安慰，也是全世界游戏开发者给玩家的安慰——当然，归根到底，它也只是一种安慰，而生活终究是要由安慰之外的很多东西组合在一起才能完整，比如写写稿子，做做杂志，写写责编手记……哦，这些虽然与游戏不同，但也是种享受——前提是不像我一样拖稿。

那么，“责编大家谈”环节可以开始了，这次我们的主题就是FNV：

打上允许同时拥有复数队友的MOD、看到死亡爪就打开控制台开无敌的大漠小虾：我把你的照片PS在超级变种人的截图上了，你感觉如何，感觉如何了呀！

看到水和食物就两眼放光，自从开启硬核模式后在现实中都吃嘛嘛香的生铁老爷：你们能不能把游戏节奏放慢点，多欣赏些风景，你看我，玩这么久了在地图上活动的范围只有这么一点……

在新维加斯输得只剩下一把枪的废土Loser地穴领主：你要是这么干，这个地方的结局就是这样的，那么干的话就是那样的……我当然没打通！我的存档已经在新维加斯废掉了……不过我找到了一个不错的人物模型MOD，已经准备重玩了！

结合三国时期的故事论证《辐射——新维加斯》没有《骑马与砍杀——战团》好玩的“蓝星”老爷：那些瓶盖都是我的！你们不许捡！

张帆

zhangfan@popsoft.com.cn

你即将看到的强力作者与强力文章有：



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社 长 宋振峰
总 编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 朱良杰
赵绮也 白云龙 韩大治 朱飞
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 张帆
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任）李友斌 陈文
电 话 010-88135604、88135623
传 真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电 话 010-88118588-6106
传 真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印 刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊 号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2010年12月08日
定 价 人民币10.00元

晶合通讯

专题企划

在线争锋

前线地带

深度游戏

@暴雪娱乐

@育碧软件

@美国艺电

@仟游软件

@完美时空

@第九城市

WE ARE BLIZZ CON!

P16 重点推荐
亲历暴雪嘉年华

P136 评游析道重点推荐
重返昔日废土

FNV是个针对人群非常明确的作品：如果你喜欢《辐射》前两作，那么，It' s your game！FNV是这几年来在任务线和对白上做得最用心的RPG，没有之一。

P146 评游析道重点推荐
360度时代

还有一个经验就是懂得适应——如果制作人员不高兴，你顷刻间就可能失去一切，同时还要没事就安慰自己：删了重练没什么丢人的，大家都是从零开始……

P154 评游析道重点推荐
没有荣誉的勋章

让我们换一个FPS爱好者们熟悉的场面吧：白宫被战火摧残得破败不堪，昔日"威士忌大酒店"上的窗户和阳台被敌军改造成一个个火力点……

整个抢劫过程无人受伤，只有两名顾客被关进了仓库。

——美国马里兰州哈福德县的一家GameStop游戏零售店在《使命召唤7——黑色行动》正式发售日到来之前遭到了抢劫，两名持枪劫匪在夜间冲进店中，劫走了一部分现金、几台游戏机以及整整4箱，数量多达100份的《使命召唤7——黑色行动》游戏光盘。当时值班的店员在事后接受采访时显得非常淡定，还特别强调了无人受伤，仿佛抢走四箱游戏的只是两位彬彬有礼的搬运工。有相当一部分玩家在看到相关报道之后都表示这很可能是开发商、发行商和零售商演的一出戏，目的就是在游戏发售前夕以这样带有火药味的新闻吸引更多玩家的注意。





发售延期是为了进一步完善游戏的内容。

——育碧的CEO Yves Guillemot最近宣布了《幽灵行动——未来战士》跳票的消息，该游戏预定于2011年第四季度发售，现在被推迟到了2012财年内发售。“我的意思并不是‘还需要一整年’时间，” Yves Guillemot强调：“我的意思是‘我们需要稍微多一点时间来让游戏变得更为出类拔萃。’”对大多数游戏作品而言，更长的开发周期当然意味着更强的质量保障——呃，《永远的毁灭公爵》可不算在内。

10/10

——Eurogamer为《刺客信条2——兄弟会》打了出惊人的满分，网站上给出的相关评论简直就是一篇褒义词博览会，或者说赞美用修辞学讲座。同一时间，大多数国外游戏媒体也不约而同地对这款作品给出了相当高的分数——以5分为满分的基本都给出了4以上的分数，而以10分为满分的多数给出了9分以上的好评，就连一贯挑剔的IGN和Gamespot的给出的评分也在8分以上。从画面进步、系统进步、加入多人模式以及城市规模进一步扩大等方面来看，《刺客信条2——兄弟会》着实体现出了足够的诚意，至于这诚意能否让游戏登上“神作”的台阶，还有待时间的考验。





今后再也不想勉强开发面向海外市场的游戏了。

——说出这种丧气话的石川祝男是长久以来一直在日本本土市场的滋润下生长的Namco Bandai Games株式会社社长，该社依靠在动漫产业的强大势力和玩具产品的热销而在日本有着非同一般的人气与活力，很多宅向作品或动漫改编游戏的销量一直相当有保障，但该社面向海外市场开发销售的作品却频频陷入开发延期和销量不佳的困境，面对这一局面，他们并不打算选择屡败屡战、知难而上。

整个游戏里只有三十首歌曲，全部熟悉确实需要一定时间的练习，但用不了多长时间你就不会再打算继续重复这些东西了。

——IGN对微软为Xbox 360体感设备Kinect力推的游戏《舞蹈大师》的评价不高，尽管这款游戏可以有效发挥Kinect的功能并让舞蹈爱好者在屏幕前翩翩起舞，但是，一款以音乐为主题的游戏只有30首可选择的歌曲——这种事也未免太离谱了吧？贫乏的曲库让游戏的可玩性大打折扣，最终拖了整个游戏的后腿。





要知道，游戏的过程是在重复主角的记忆，而倒霉的主角曾被反复洗脑好几回，一直神志不清，所以才出现了武器的严重穿越……

——一位热心的玩家对《使命召唤——黑色行动》中枪械穿越的解释。如果你是一个热兵器军迷，会发现《使命召唤——黑色行动》里出现了大量与游戏时代背景不符的枪械，很多军迷玩家都认为这些从未来穿越回冷战时期的枪械严重破坏了游戏的气氛。有玩家认为这无所谓——如今哪个枪枪枪游戏会专门为小众的军迷玩家考虑那么多？如果在游戏的单机流程中只提供冷战时期的枪械，会有更多的玩家高呼不给力和坑爹。也有玩家表示：军迷就不该玩枪枪枪游戏，明知道FPS里枪械性能的设定本来就比《魂斗罗》真实不到哪儿去，还非要和“真实度”较真——这么喜欢真实，干脆去靶场玩真家伙好了。

我们应该联合起来集体抵制Valve和Steam上的所有游戏！直到他们做出《半条命2》的第三章为止！

——一天，一位玩家突然想起戈登·弗里曼博士的旅程还没有结束这件事了，于是他振臂高呼“沉迷于《求生之路》系列和《异形丛生》的玩家你们醒醒！”按照他的理论，Valve就是因为在Steam上尝到了甜头，并且发现自己做什么玩家就玩什么，才搁置《半条命2》后续内容的开发工作。在玩家的娇惯下，因《半条命》系列而辉煌的Valve已经忘掉了自己的老本行……不过在问“你认为玩家不玩Steam了，Valve就一定能做出《半条命2》第三章吗？”之前，我们最好还是先问“你觉得玩家真的能够不玩Steam吗？”Steam毕竟已经成为很多玩家游戏生活中不可缺少的平台和工具了……



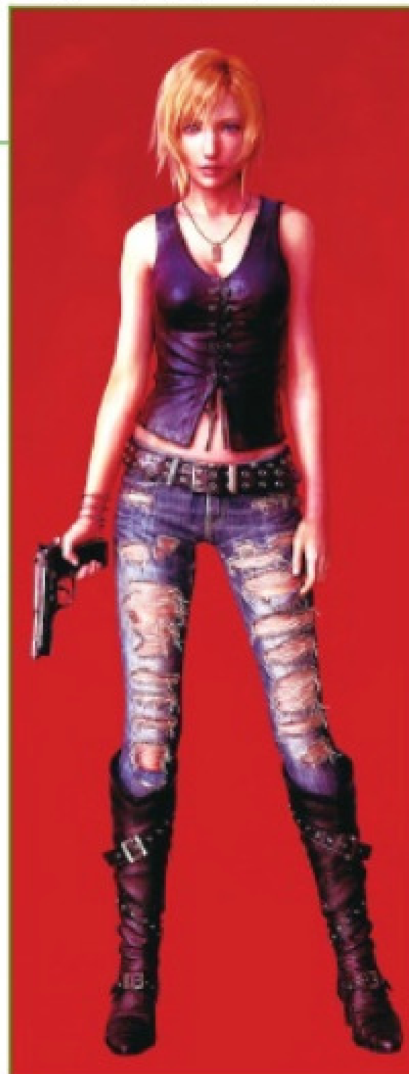
CAPCOM无穷无尽、毫无诚意的DLC发布策略就如同一个毒瘤，迟早会连它自己带整个产业一起毁掉的。



——《漫画英雄对卡普空3》是一部相当给力的格斗游戏，众多美国漫画明星和大反派以及CAPCOM作品中的人气角色将在相互穿越的世界中欢聚一堂，搅成一团。唯一的问题是，敛财心切——或者说，钻进钱眼、丧心病狂的CAPCOM为了让游戏多卖点钱，非要把一些已经做好的角色放到DLC里卖，让玩家为这些角色掏额外的钱：例如游戏还没上市，CAPCOM就已经宣布来自《生化危机》系列的吉尔姐姐只能通过DLC或者购买典藏版游戏才能获得。正如玩家们的抱怨所言：这不是关于几美元利润的事，而是关于整个公司形象和经营理念的事，CAPCOM这么做可能一时会让自己账面上的数据比较好看，但长远看来整个公司的人气都会下降，而麾下的人气角色迟早也会受到牵连。

SE你们这群禽兽！放开那个阿雅！

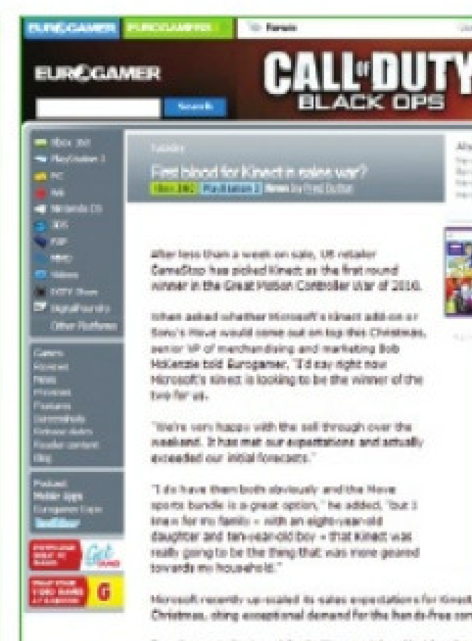
——PSP平台的《寄生前夜——第三次生日》不但在游戏方式上与前作（哦，那还是很久很久以前，发生在PS平台的事……）大不相同，连主角阿雅的形象也遭到了颠覆——SE的开团队为了讨好一部分阿宅的制服情结，让向来以冷静、高贵、坚强等属性著称的阿雅姐姐穿上了OL装和女仆装，并且以“受创越大衣服布料越少”为卖点，公然打着三俗的旗帜宣传曾与三俗毫无关系的《寄生前夜》，此举的影响显然正是SE所期望的：老玩家虽然嘴上说不要，但冲着游戏的名字总要买一套，而新玩家虽然不一定知道阿雅是谁，但他们至少认识女仆装……





PC Gamer


1up.com



Eurogamer.net



IGN.com



Kotaku.com

PC Gamer
即时战略游戏之路很长很宽
2010.11

本期PCGamer请到了Petroglyph的联合创始人兼创意总监Joe Bostic，他曾经是《沙丘2》和《命令与征服》（包括《红色警戒》）的主程序员和战斗设计师，作为即时战略类游戏领域内的一员老将，他对即时战略类游戏的现状发表了独到的见解并对其未来做出了展望。

自第一辆Tiberium矿车出现在虚拟战场上之后，现实世界中的科技已经产生了巨大的进步，但RTS的玩法却止步不前，RTS玩家知道他们在期待什么：比赛攀经济，然后造一堆大杀器车掉对手的基地。数年来，RTS就是在这样的在线PvP模式的主宰下拥有了一批核心爱好者，并因此把轻度玩家和协作模式爱好者踢出了RTS的大门。当然啦，PvP并不是不好玩，只是RTS有着太多可供成长发挥的空间，不应该仅仅局限在这上面。

所有熟悉RTS游戏模式的玩家都了解这样一个流程：等游戏读取结束后，你要做的第一件事是把你的采集者派去挖金矿、伐木或是收集水晶，接下来就是用这些资源建设基地，最后则是造出尽可能多的作战单位冲进你对手的基地——赶在你的对手通过同样的流程冲进你的基地之前。收集资源和建设基地当然都很有趣，但“战略”的意义不应局限在琐碎的经济竞赛上，《冲突世界》《诡计》《终结战争》《星球大战——帝国战争》等游戏在创新方面做出了卓越的贡献：它们能够让玩家完全投入战场的气氛，将注意力集中在兵种调配、战斗策略以及指挥能力方面，而不用去操心自己攀爬科技树的速度是不是还能更快一点。

如同并不是所有人都对“攒一堆钱–造一堆兵”这个套路感兴趣，但现实中有太多RTS陷入了这个泥潭。同样，也不是所有玩家都热衷于网络上无休止的PvP过程。网络可以让游戏体验更加精彩，当然也包括了让RTS玩家爽快地在协作模式下进行PvE游戏。RTS在网络时代还有很多可能的表现形态，它面前的路很长很宽。

1up.com
22岁母亲沉迷电子农场的悲剧
2010.10.30

美国佛罗里达州杰克逊维尔市的一名22岁的年轻母亲因沉迷facebook上的电子农场游戏而亲手杀死了自己的孩子。根据当地报纸的报道，这位母亲名为Alexandra V. Tobias，她表示自己在facebook上进行电子农场游戏时因为三个月大的孩子哭闹而感到非常生气，在“用力摇晃”婴儿的时候撞到了婴儿的头部。现在这位母亲被指控为二级谋杀（在美国法律中指非预谋性的谋杀），可能面临25到50年的刑期。

Eurogamer.net
GameStop力挺Kinect
2010.11.09

本该在次时代厂商大战中保持中立的销售商GameStop一反常态，在次时代体感设备大战正式爆发之后力挺微软的Kinect，在Kinect正式发售不到一周之时，GameStop就宣布Kinect获得了次时代体感控制设备之战的第一局胜利，GameStop销售及市场部高级副总裁Bob McKenzie在接受采访时表示“在圣诞节之后，Kinect的销量一定能够远远超过索尼的Move。”

IGN.com
《辐射——新维加斯》出货500万
2010.11.08

Bethesda Softworks正式宣布，《辐射——新维加斯》于10月19日发售之后，在不到一个月的时间内就实现了高达500万的出货量，这一数字甚至超过了《辐射3》自2008年发售以来至今累计的出货量470万。《辐射——新维加斯》将于年底之前在Xbox 360平台上推出首部DLC，该DLC将于晚些时候登录PS3和PC平台。

Kotaku.com
Xbox 360+日本=Xbox 三俗
2010.11.09

GalGun是一款充满了日本情调的Xbox 360游戏。在这个游戏中，“日本情调”的意思仅仅是指水手服美少女、掀裙子、走光、触手怪等等日式恶趣味元素。这游戏甚至为日本的阿宅们量身打造了一个“妈妈来了（ママキタ）画面”：只需轻轻一按，电视屏幕会立刻从令人难为情的游戏画面切换成一个充满童趣的点阵图画面——好在微软在游戏离发售日还剩79天的时候终于意识到了这个问题，也许将于明年1月发售的这部作品中走光的画面会稍微减少一些。

■原文：IGN.com 翻译 120H

新维加斯，你是黑岛的骄傲

当Bethesda宣布辐射系列复活之时，有相当一部分玩家狂喜乱舞——他们都曾是黑岛游戏的爱好者，《辐射》和《辐射2》在他们的人生中留下了深深的烙印。毕竟那些游戏带来了20世纪最为杰出的游戏体验，并成功地创造出了在游戏中极为罕见的冷酷、阴暗、绝望的世界，它的魅力令人如痴如狂。

但是，当《辐射3》在Bethesda的名义下重返人间之后，相当一部分曾经狂喜乱舞过的玩家都对它产生了不同程度的不满，所有经历过《辐射》系列的玩家都认为它缺乏这一系列游戏的特色，它更不可能取悦那些从《辐射》系列中成长起来的核心玩家——他们对《辐射3》的意见可不仅仅是“颇有微词”这么简单。对那些游荡在曾是华盛顿及其周边地区的废土之上，心中只感到怅然若失的玩家而言，《辐射》系列由黑岛赋予的灵魂是Bethesda没有能力复制的。

但《辐射——新维加斯》与《辐射3》有着明显的不同，它继承了辐射系列的虚无主义精神和病态的幽默感——远胜于辐射3。由黑曜石这些来自黑岛的遗老遗少亲手打造出的游戏中的莫哈维废土足以让黑岛引以为豪。

《辐射3》没能力再现《辐射2》中的新里诺这样的销魂城市，但《辐射——新维加斯》中的新维加斯几乎把《辐射》系列的美学完整地装入了一个微缩胶囊，Lucky 38赌场中的总统套房覆盖着褪色的毛皮和天鹅绒，饱经风霜的衣柜中挂满了落灰的战前服饰。一切就像是《辐射》系列中那颓废的美国梦的具现化，这条位于新维加斯的商业街就像从通往地狱的深渊中发出的光芒一样耀眼，里面充满了生活在大城市的阴影中，为生计而挣扎，甘愿为融入城市生活而牺牲一切的可悲存在。这里唯一的遗憾是玩家不能像2代一样成为一个新里诺范儿的成人影星——这仍然是电子游戏中最为堕落的事情之一。

《新维加斯》在这一点上毫无疑问地超越了系列的前作：做出了更为真实的死亡爪，在系列前作中，当你从这些几乎爬上废土食物链顶端的王者身边经过时，只有当你的行动点数耗尽时它们才会扑上来将你轰至扑街，但你在《新维加斯》的世界中占不到这种便宜，就算用尽一切高科技手段，哪怕是一颗小型核弹的爆炸都难以阻止这样的大家伙以惊人的速度从山上冲到山下再冲到你面前，而人类的等级在大自然残酷的化身面前显得毫无意义。

辐射系列的幽默感向来是和晦暗的世界相映成趣的，吉祥物Vault Boy在核战灾难下灿烂的笑容就是这种幽默感的象征。这一次，黑曜石在与世隔绝的山区与重重围墙之中建造了一个时而令人瞠目时而令人捧腹的疯狂的超级变种人巢穴，像是一个喜欢戴假发和50年代风格的眼镜、和自己的机器人有一腿的变种人头目，还有一个被关在监狱里的食尸鬼工程师——从他的笔记中，你会得知他被“永久”囚禁的原因仅仅是没能修好一个变种人的小玩具车。在经历这些的同时，玩家还能从这里的前雇员使用的终端机上看到令人唏嘘不已的对核战浩劫发生之前和之后的记录。

你在莫哈维边境地带看到一个醉生梦死的女酒鬼，在谈论国家大事之时，其言谈举止在威士忌酒瘾下显得更为不俗，严厉的措辞和惊人的说服力会让你发自内心地想把她带在身边——她是废土上最棒的同盟之一，不仅仅是因为能把一杆枪耍得出神入化，也不是因为她还拥有可以让你对酒精副作用免疫的特长——而是因为这一角色被刻画得非常成功。她是一位活生生的废土居民——勤奋、倔强但希望渺茫，她选择用幽默感和酒精来与严酷的世界对抗，而不是像其他同胞一样被毒品和暴力所吞噬——你迟早会发现你与这朵盛开在莫哈维沙漠上的玫瑰一见如故不是没有原因的，数年前，当你——作为一个玩家，身怀使命，以天选者的身份为阿罗由的族人寻找伊甸园创造器的时候，曾与这位姑娘的父亲并肩作战——虎父无犬女，而青出于蓝胜于蓝的事实会让你觉得废土的明天还真没准会更美好一些。

莫哈维废土上除了众多熟悉的面孔之外，还进一步完善了《辐射》系列的世界观。众多迹象表明，尽管这款游戏并不拥有一个玩家喜闻乐见的引擎，但这仍然是充满了黑岛气息的废土。新维加斯，你是黑岛的骄傲。



现在，是时候翻开《辐射》系列的新篇章了


即使是核战的浩劫也无法改变维加斯的灯红酒绿，纸醉金迷


唔哦！好姑娘啊！不来一杯吗？



新维加斯，你值得拥有

■北京 Sanguo Fan boy

日本式山寨

你怎么称呼那些在内容方面盲目抄袭、不思进取，在宣传方面却绞尽脑汁搞些奇技淫巧的国产网游？“山寨”对吧？事实上这些不过是另一群游戏厂商在另一个平台上、面对另一群用户和潜在用户时总结出的能够实现收益最大化的套路罢了。那些令人鄙视的为了赚钱不惜牺牲企业形象、不惜做出与自身地位不符的行为，就是山寨行为。

这个话题要从很久很久以前谈起——好吧，大概是2008年E3前后，毕竟两年时间对游戏界而言已经不算短了。当时玩家们还天真地讨论着日本游戏厂商的节操问题：史克威尔艾尼克斯（以下简称SE）突然宣布《最终幻想XIII》由PS3独占变成跨至Xbox 360平台一事给主机玩家群体带来的冲击远远大于对业界产生的影响，虽然这种主机厂商将玩家玩弄于股掌之间的把戏早在次时代到来之前就发生过，而且远比简单的跨平台更为恶劣：《生化危机4》的制作人三上真司曾以“PS2显存太低”和“我与宫本茂君的约定”等颇有说服力的理由强调该作将是NGC平台独占游戏，并且放出过“如果《生化危机4》跨平台，我就把脑袋切下来”这种狠话，结果却验证了胳膊拗不过大腿这句话，大量为这部作品而购买NGC的玩家盼着游戏发售的时候，却盼到了CAPCOM宣布游戏会推出PS2版的消息，于是一时间哀鸿遍野，坑爹之声不绝于耳，三上真司最终背着这个黑锅离开了制作人席位和CAPCOM。后来，《生化危机4》不但出了PS2版，还对PC平台进行了毫无技术力和诚意可言的移植，甚至还在今年4月推出了iPad版……这个故事以沉痛的教训告诉那些不谙世事的玩家：在商界，“信用”不过是迂回地获取利润的方式——如果承诺有用，为什么还要签合同？一旦承诺的内容和公司的收入发生了冲突，“哪一方需要做出让步”这种问题根本无需思考。

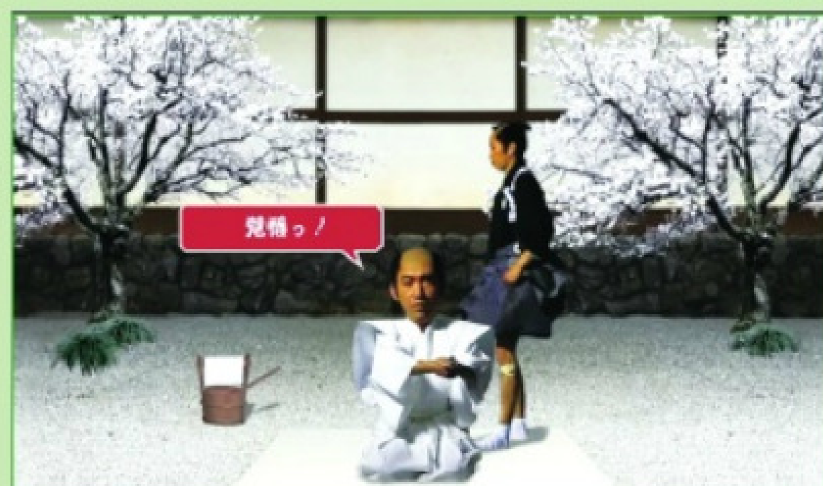
尽管日本撑起了游戏界的半边天是不争的事实，但拥有悠久的历史和光鲜的外表的日本游戏业并不具有纯粹的高楼大厦的气质：如果公司的决策者和经营者满脑子只考虑赚钱，那么就不会计较赚钱的手段——良知？诚信？创意？任何可能为产品增加生产成本的成分都应当被抛弃。

你怎么称呼那些在内容方面盲目抄袭、不思进取，在宣传方面却绞尽脑汁搞些奇技淫巧的国产网游？“山寨”对吧？事实上这些不过是另一群游戏厂商在另一个平台上、面对另一群用户和潜在用户时总结出的能够实现收益最大化的套路罢了。那些令人鄙视的为了赚钱不惜牺牲企业形象、不惜做出与自身地位不符的行为，就是山寨行为。而我这次要说的，便是日本的大牌游戏厂商也完全可以做到和国产山寨网游厂商同一水准，更别提那些层出不穷的只打算“捞一笔”的小公司了……

最近一段时间以来，整个日本游戏产业都给人一种很缺钱又不知道该怎么挣到的感觉。标志性的事件就是SE正式发售毫无诚意、完成度极低的《最终幻想XIV》PC版——除了游戏本身的内容令人费解之外，这种行为也让人很难理解——他们是真的把全世界玩家都当成是自己的Fan boy（指无论游戏素质如何，只要看到自己喜欢的厂牌就无条件全身心喜欢的无脑派玩家）和傻子吗（虽然这两者的交集很大）？虽然按照消费协议，那些登录游戏后才发现自己被坑的玩家已经退不了货了，但是SE真的有胆量面对这笔“收回的开发成本”吗？

同样的问题出还在SE的其他产品线上——《核石之王》（Lord of Arcana）是一款明显打算山寨CAPCOM《怪物猎人》的PSP平台动作游戏，但这款完全山寨失败的游戏中众多愚蠢的设定、粗糙的画面、扭曲的肢体动作让人不敢相信它居然打着SE的烙印——简直就像是一家毫无技术和开发经验积累的三流工作室心血来潮的产物。顺便，在SE得力的媒体公关工作下，日本Fami通杂志编辑给了这款游戏不可思议的高分——32/40，当这款游戏的美版于2011年第一季度在欧美上市的时候，你就会发现就算把3、2两个数字倒过来，这个分数还是显得过高了。哦，还有那不伦不类，“大胆地”丢掉了系列的光荣传统，试图用来讨好欧美玩家的元素却没做到位的《前线任务——进化》……

除了SE的高管之外，大概没人能明白到底是哪方面出了问题——而SE的高管显然不会去尝试这款游戏，就像他们在决定是否发售《最终幻想



三上真司从CAPCOM出走并成立Tango Gameworks之后，用自己的形象做出了这样一个Flash Game，每个玩家都可以砍掉他的脑袋……



充满活力和欧美范儿的日本本土游戏团队Tango Gameworks现已被Zenimax收购，和Bethesda、id已经是兄弟关系了



任何认为SE的品牌能保证《核石之王》品质的PSP玩家都会因为游戏低劣的素质受到沉重的一击



Tecmo Koei 策划部：我们猜测欧美枪枪枪玩家不喜欢女主角，所以就不用给他们做一个可控的女性角色了吧？

XIV》的PC版时绝对没有亲手试玩一下一样。他们大概只要盯着Fami通杂志上买到的32分，自我安慰说天下太平就足够了。

我当然不明白是哪方面“出了”问题，我只能说哪方面“有”问题——SE把开发其他游戏的经验和技术都用来干嘛了？他们至少在PSP上做出过相当给力的《最终幻想——纷争》，并且对《最终幻想》这个自己亲生的孩子照顾有加，无论是画面、音效、操作、动作、打击感……都没有像《核石之王》这样让人觉得头部仿佛受到了沉重的一击，要山寨到什么程度，才能让一家有着如此规模的一线游戏厂商表现成这样？

就算SE这么不给力，当你把它与近年来越来越频繁地被越来越多的玩家称为“暗耻”的光荣在最近的表现相比，它还能显得像个连续拿了几年一等奖学金的优等生——你能想象光荣到底干出了什么事吗？不，不是倒退回上个世纪到红白机上做《无双》了，而是比这个还要恶劣的——他们做了一个山寨《战争机器》（Gears of War）的《量子理论》（Quantum Theory），极为可笑的是：光荣好像生怕欧美玩家看不出来自己在山寨似的，从男主角的长相、打扮、武器装备、敌人、关卡背景、故事设定……到处都在提醒玩家“我们就是在山寨《战争机器》哦！你看这里这里还有这里，和《战争机器》多像……”

但是，欧美凡是会玩枪枪枪游戏的玩家都是被什么水准的枪枪枪游戏培养出的胃口？从《光晕》到《杀戮地带》，从《使命召唤》到《荣誉勋章》，从《毁灭战士》到《半条命》……当然也包括了原本的《战争机器》。

于是，暗耻你打算坑谁啊？

当然，如果地球上还存在光荣的Fan boy的话，他还可以说负责开发《量子理论》的Team Tachyon是光荣因合并Tecmo而捡到的烫手山芋，而光荣只是替它背了黑锅罢了……但是，在魔下小组做出的游戏正式发售之前，他们自己都不肯玩一下吗？作为一个游戏厂商，他们到底有多讨厌游戏啊！此外，早在多少年前，能做出《死或生》系列、《零》系列和《忍者龙剑传》系列的Tecmo的技术力就要比只会做各种无双、赛马游戏和女性向恋爱养成游戏的光荣要强多了吧？那上好的技术积累、3D美工、图像引擎……都用来干嘛了？

日本游戏业界踏入常人所无法理解的境界并不是最近才发生的事，原本就没什么技术力可言，创意方面一直畏缩不前，自次时代以来一直在靠美工强撑门面的SE一旦连美工都没撑住门面，就什么都不剩了，当年无论是史克威尔还是艾尼克斯，从FC时代到SFC时代，再到PS时代都做出了无数经典游戏，而时代进步了，技术革命了，史艾合二为一了……游戏却变得空前糟糕了。至于光荣在与Tecmo合并前后到底是谁拖了谁的后腿这种事还用问么？光荣一如既往地做着无双、赛马游戏和女性向恋爱养成游戏，对Tecmo遗作《忍者龙剑传Σ2》唯一的贡献就是把《三国无双》中的角色服装强行套到《忍者龙剑传》的角色身上，然后在玩家都盼着次时代主机上的《死或生》新作的时候宣布《死或生》新作出在次时代掌机（3DS）上……

稻船敬二从两年前就开始频频抨击日本游戏界整个不给力、与欧美相比落后多少多少年、不思进取、没有出路……从现在这些厂商不可理喻的作风和处境来看，这些话真是越来越有道理了——但没人会因为一个丧气的预言成真而奖励一名先知的，对日本游戏界彻底绝望的元老级制作人稻船敬二已经宣布从CAPCOM辞职了，而CAPCOM还算是日本游戏厂商中欧美化程度相当高的，对外包的重视和多年从事动作游戏制作的技术积累让其作品在欧美市场的人气也相当高——这说明未来的发展趋势对其他日本游戏厂商而言更为不妙。

总之，你看，这些几年前念出名字来还会让人觉得肃然起敬的日本游戏厂商（当时很多人还指望光荣能做出下一代《三国志》呢……），现在都忙于在全世界范围内——尤其是欧美市场上自毁形象：见钱眼开、贪得无厌、愚弄玩家……还有最关键的，原本是自己王牌的传统系列作品做得越来越糟糕，而试图靠瞎猜讨好玩家的元素则让一切变得更加糟糕……由这些业界的领军企业带头，乌烟瘴气的日本游戏产业迟早会成为一个山寨气息足够浓厚的地方。

哦，当然，在谈“日本游戏界”的时候，总是需要避开任天堂的——任天堂是一家总部大概设在火星上的游戏厂商，如果把它算在日本游戏产业内，那么就算其他日本游戏厂商都消失，日本的电子游戏产业总值仍然会遥遥领先欧美几十年。P



《量子理论》的男主角，一些欧美玩家对他形象的评论是：这家伙是在山寨《战争机器》里的兽人吗？



迈入次时代的SE再也做不出LIVE A LIVE这样的神作了



稻船敬二已经迈入中年了



宫本茂和岩田聪：我们的游戏机，是可以印钞的游戏机呀！

■本刊特约记者 乌鸦（法国巴黎报道）

法国式罢工

巴黎人会说没到过巴黎就是没到过法国，外省人不服气，拿出各地风景打击巴黎人的锐气，说没到过圣米歇尔山啦、象鼻山啦等等的才是没到过法国，但对于罢工这一真正的全国性全民性的法国“特产”，法国人好像多少还知道那对游客来说不是什么好事，从没说过没经历过罢工就是没到过法国。

在法国生活已经数年，早已没了当年初到法国时强烈的异乡感。但有一样东西我至今都觉得很“特色”，那就是罢工。

初到法国时第一条吓到我的布告，是在一家便利店门口看到的，说今晚医院急诊室医生罢工云云。到了学校以后立刻去问老师：“为什么急诊室医生都要罢工？！”老师大概没想到这个问题真正想问的是什么，慢条斯理地解释说，因为他们希望给急诊室增加人手，但政府没有同意，于是就罢工了。

呃……其实我想问的是：怎么连急诊室医生都能罢工？！

但眼前这法国人刚才的反应已经可以让我猜到答案了：难道急诊室医生就没有罢工的权利了？

想想英国曾经发生消防员罢工导致一个老妇死于火灾的事情，那么在法国这个罢工闻名于世、连总统都按耐不住走上街头象征性罢工几分钟的国度里，急诊室医生罢工好像也不值得太过意外了。

平时法国人自由散漫得很，跟做事都像掐着秒表的德国人完全是相反类型，但在罢工这件事上法国人可就充分展现出他们的时间观念来了。当初在一法国小城搭乘有轨电车，看到车站上贴着通知说今日17:00开始罢工，我算算时间很可能会和这次罢工正面遭遇，但也没有其他方式赶去目的地了。

到我上车时仍然一切正常，等车子晃晃悠悠到了城郊的某站，我一看站台上的时钟是17:03，正幻想着司机会把车开到底站才开始罢工时，司机先生无情的话语通过麦克风传来：“女士们先生们，现在的时间是17:03，我们的罢工已经开始，请全部下车，谢谢大家的理解。”

于是一车（三节车厢）的人被赶了下来，这原本荒无人烟的小城郊外忽然多了这么一群顶着寒风的行路人，堪称一景。大概是觉得这样成群结队浩浩荡荡的行进也挺有意思，被赶下车的各位不但没有任何沮丧情绪，反而高高兴兴说说笑笑地上路了。而我也算明白了，法国人在罢工这件事上绝对是毫不含糊完全“守时”的。

当然了，上面这些只是局部地区局部行业的小打小闹，真正的全民大罢工还是得去巴黎见识见识。巴黎可是法国的心脏，那里的罢工很容易成为全国性事件，而地方上的风吹草动，还得等巴黎响应，才能让自己上一个层次，不然就只是局部事件而已。07年在一个小镇，两个没有戴头盔的青年骑摩托车与警车相撞而死，此事在事件发生地搞得轰轰烈烈，但巴黎一直在袖手旁观，于是终究还是没能闹大。但几个月后，巴黎工人搞起了大罢工，却很快就闹得全国沸沸扬扬。一旦法国沸沸扬扬，全世界当然也就开始了对罢工现象的热情旁观和对法兰西本质的深刻剖析。

法国人可不在乎“国家形象”，甚至还要把罢工再推上一个台阶——当罢工成为了家常便饭，光是安安稳稳的罢工就不太过瘾了，于是游行甚至暴动也就隆重登场。2007年那会儿的公交系统工人大罢工，发展到后来都有人跑去高速铁路线上纵火了，造成了TGV高速列车部分路段瘫痪，但没有人员伤亡。

还曾目睹一群青年在一条商业街又打又砸，员工老板们安安静静地在一边“袖手旁观”。无论是破坏者还是受害者，心里都清楚得很：烧车砸店没啥大不了的，反正保险公司会赔。

身在国内看着媒体大加渲染的报道，大概很难想象法国人在这种情况下还能保持一定程度的秩序。这是让一部分身在法国的国人觉得匪夷所思的事情：为什么一个几乎陷入瘫痪的国家还能保持良好的秩序？这似乎是不可想象的。

首先，这些形似“暴民”者又非完全的“暴民”，他们对物不对人，烧啊砸啊看上去热闹得很，但却不会不分青红皂白地去袭击行人。砸得兴起倒是可能会去袭击看着不顺眼的防暴警察，但要说“暴动”中有平民被“暴



CNN：法国“持续性全体罢工”——法国大罢工，世界媒体又有料了


这家伙是说不干就不干的


看上去充满暴力性，但实际上最大的“受害者”是保险公司——虽说保险公司的赔款也是羊毛出在羊身上


法国青年与警察冲突——法国示威人群可能袭物可能袭警，但轻易不袭行人

民”所伤，那还是比较罕见的。

此外，法国人罢工、罢课、游行、示威，早已搞出了一整套信息发布体系和应对经验来了。毕竟法国人的罢工，其目的是向政府施压，却绝对不是对其他行业的同胞造成干扰——在法国，“民意”永远是第一位的，罢工如果不得民心，工会也是吃不了兜着着走。因此，罢工者这一方面也尽其所能提供一些“便民措施”。

于是乎，远远观望时，会觉得整个国家一团乱麻，但置身其间，却发现其实还是井井有条。当然，这“井井有条”也有有条件的，条件是你自己也得积累出足够的经验去了解法国罢工期间的信息渠道和应对措施，并且得懂得法语。

不懂法语真是件比较麻烦的事情。一次遇到巴黎地铁工人罢工，我在7号线地铁站等车，广播里随时在公布当前交通状况的最新动态，说到7号线已经完全停运，我看身边一群人还没有离开的意思，好奇地过去问他们为何还留在这里。一说上话才知道，这是一群巴西远道而来的游客，能说说英语，但完全不懂法语。

这就是法国人、尤其是巴黎人的可恶之处了：完全不考虑这是旅游城市/国家，默认踩到这片领土的人都是懂法语的，不懂法语就贸然闯入的，后果自负。

2006年席卷全法国的罢课风潮时，法国同学便搞起了聚餐，吃完了法式火锅，就玩起了“Lara Croft还是 Lara Fabian”的游戏。Lara Croft当然是大名鼎鼎的“古墓丽影”系列的主角劳拉·克劳馥，而Lara Fabian则是著名的比利时女歌手。这个游戏就是说出一个条件，让听众抢答这描述的是手持双枪的Lara Croft还是歌喉美妙的Lara Fabian。就连劳拉官方模特上法国电视2台做节目时，主持人都拿出这个来玩。吉尼斯说劳拉已经超越电子游戏领域而成为大众流行文化的一部分，这在法国是绝对没错的。

不要以为只有学生会玩，其实巴黎郊区的外科医生更会玩。为了要求提高待遇，他们在周末搞了一次象征性罢工，罢工了不是没事干么？于是这些没事干的罢工医生组织了一个“旅游团”，浩浩荡荡渡过英吉利海峡，跑去伦敦潇洒走一回……

当然了，就算是对罢工这类事早习以为常，但它们造成不便那是肯定的。有个朋友曾经去法国南部游玩，却赶上尼斯那边铁路工人罢工，于是预定的从尼斯到普罗旺斯的行程泡了汤。而那一阵子法国的海运系统闹的罢工更是厉害，把不少游客困在了海岛上。

再说了，就算当地居民对本地的罢工有办法应对，但外地乃至外国旅客可没这么熟门熟路。巴黎公交系统一旦罢工，车次少的线路挤得真够得上与中国黄金周一较高下了，其中大部分都是心慌慌地对着列车驶来方向望眼欲穿的外地旅客。虽然熟悉巴黎公交的可以改选其他路线避开人流，但终究还是不方便。而去郊外的RER路线则几乎就是只此一家，并没有便利的替代方案可以解决问题。

于是到全国大罢工持续一周尚未有任何好转迹象的时候，法国人对于愈演愈烈的罢工习气也开始怒了，便有人走上街头加入游行示威的行列。然而他们的旗帜却特别鲜明，因为他们是独树一帜——反对罢工！！

然而“反罢行动”未必就要这么兴师动众，还可以通过“不作为”来实现。那就是，虽然身处罢工/罢课集团，却对“集团决定”不予执行。几年前尚在南特大学时，罢课风潮席卷全国，连中学生都在校门口拉起了警戒线——本校关闭！大概也就小学生还在乖乖上课。当时我的直觉是自己学校一切如常，本以为是我们“与世无争”，直到一次偶遇两个文学院的学生，一问才知道，文学院停课已经快两个月了，只有我们法学院仍然按兵不动。看来是法学院学生比较理性，认为罢课划不来——出来混总是要还的，罢课只是白白地落下课程，耽搁自己的学业而已。于是我们身处罢课风暴之中还安安静静地上课考试该干嘛干嘛，直到学期结束都未听说法学院有什么风吹草动。

巴黎人会说没到过巴黎就是没到过法国，外省人不服气，拿出各地风景打击巴黎人的锐气，说没到过圣米歇尔山啦、象鼻山啦等等的才是没到过法国，但对于罢工这一真正的全国性全民性的法国“特产”，法国人好像多少还知道那对游客来说不是什么好事，从没说过没经历过罢工就是没到过法国。但我想想，如果在法国生活3个月以上却没耳闻目睹过任何罢工，那还真是奇迹了。



法国铁路网：注意啦！全国大罢工——10月29日周五与30日周六白天，10月29日与31日夜间的交通情况可以从我们的搜索引擎上查阅



罢工罢课不可怕，我们来玩“Lara Croft ou Lara Fabian”


平时地铁站的高峰时段也不过如此


罢工期间地铁站人山人海


要求停止罢工！法国人自己也受够了罢工！



网博会的左右时刻
——第八届中国国际网络文化博览会纪实

■本刊记者 冰河



有关部门和单位的领导出席了2010中国网络文化颁奖盛典的颁奖典礼

2010年10月21日，作为中国互联网和游戏行业的最后一场大戏，第八届中国国际网络游戏博览会于北京展览馆正式开幕。在长达三天半的时间里，国内诸多游戏厂商抓住这个年末的展示舞台，卖力地为自己的新产品造势，展现自己在2010年所获得的成绩，以及2011年可能奉献出的更好作品。但或许是被即将落幕的上海世博会光彩所影响，或许是被即将召开的广州亚运会夺去了一部分眼球，又或许是被正在同期召开的北京国际马拉松赛带来的交通管制所影响，甚至老天爷也不帮忙——比往年早到的冷空气带来了阴雨绵绵，让台上的Showgirl和台下的观众都穿的严严实实，缺少了几分热情。总之这场原本光彩夺目的展会显得平淡而缺乏影响。与此同时，展会高峰论坛上的各路游戏企业老总不约而同地提到了今年首次出现的行业负增长现象，尽管只是一个季度的负增长，却也让这场原本就在寒风冷雨中召开的展会多了几分不乐观的气息。因此无论是网博会，还是参与展会的各路游戏企业，在这场有些缺乏光彩的展会中都提出了相同的问题：2011年中国网络游戏行业应该寻找怎样的出路以扭转现在的不利势头。而这个问题直到展会结束也没有一个明确的答案。或许答案是有，只是谁也不肯说出来。能有怎样的结果，只能看2011年中国网络游戏行业的走向了。

一

虽然网博会的展馆场地相对其他展会来说着实算得上局促，但不可否认的是，绝大部分的一线游戏厂商还是尽力在这个有限的舞台上展现出更多的快乐。当然也有临阵缺席的企业，比如网易可能忙于集中精力应对即将到来的广州亚运会，因而只是挂名特别支持企业而没有在现场布置展台，这直接导致了一位因不满网易对《魔兽世界》运



盛大游戏的展台每天都有现场活动以招徕参观者的关注

营状况而慕名前来抗议的玩家找不到攻击的准星。另一个一线厂商腾讯虽然在现场布置了面积不小的展台，但基本没有太多的新作展示和现场互动，这现象着实让很多人疑惑不解。不过台下有心人一番议论之后也给出了可以自圆其说的答案：国内装机量仅次于腾讯QQ的奇虎360安全卫士刚刚推出了新产品“QQ隐私保护器”，一副要把老大拉下马的架势，想来想来马化腾和他的左右手们正忙着头疼怎么应对枭雄周鸿祎的进攻呢，没精力来网博会走秀。这个答案不管是否合理，却也的确足够有力，至于这个事情后来竟然引起了怎样的风浪，却是当时所有人都没能想到的。



图为巨人网络展台的媒体接待处

在来参展的网络游戏企业中，盛大应该算是最卖力的。相比于以往的各大展会，盛大在本届网博会的表现也不算低调。依旧是充满气势的N多年轻妹子一字排开站队形，撑起展台的场面，充分表现了盛大的豪气。另外给人们带来深刻印象的是在Showgirl衣服上显着位置的"印象星辰变",使得无数宅男们浮想联翩，忍不住流下鼻血。而这并不是盛大在此次网博会上的最大看点，“游戏与文化的相互结合”才是盛大此次宣传的重点所在。首先是代表了《星辰变》音乐品牌的"乐音。星辰",现场的游戏原声试唱和Gamerock现场演绎，结合了音乐与游戏这两种艺术形式。而盛大最新推出的Bambook“锦书”的强力出击显示着盛大对于网络游戏之外产业进军的决心，另外“云中”、“游玩”等品牌各种各样的文化元素也都将会融入到游戏内外。而在游玩网的助力下，《星辰变》也会将结合其新开发的LBS系统，给玩家带来全新的惊喜。没有爆点、没有跑车，除了Showgirl外，文化元素融入游戏的种种做法彰显了盛大在习惯了各种游戏外的非常规手段外，更加注重了游戏本身的各种内容可以给玩家带来什么样的感受。

堪与之相比的大概仅仅只有与盛大打对台的巨人网络了。至少在舞台上下漂亮妹子的规模和气势上，巨人不输于盛大。巨人是一家在营销推广上实力强大的企业，因此无论是平时还是在展会上，巨人总是各种稀奇古怪营销招数的制造者。而在本届网博会，巨人和以往一样。美女、事件炒作等成为了他们的看家好戏。首先是在场馆外面的巨大海报，彰显出了巨人的气势。其次是在展会上，《征途2》兔女郎的出现，尤其是许多Showgirl手中还抱着可爱的小兔子。可此举也让我们联想到《征途2》前一阵子官网被黑，一个兔子映射在其页面之上的事件，如此一来便也说明了此事件是巨人悉心准备的炒作。而《艾尔之光》姐妹花的打造也彰显出了巨人对美女炒作老套路的轻车驾熟。巨人在此界的网博会上虽然很有看点，但这些都是历届展会上的主流元素。然而一些真正游戏内部挖掘出的东

西，也只有在他们展会那高高的牌面上能显示出来。

作为北京网络游戏行业的领头羊，本届网博会上完美时空给观众带来了许多惊喜。首先是旗下两款在10月份公测的全新巨作《神魔大陆》、《降龙之剑》在展会上给玩家带来了魔幻、武侠两种不同题材的视觉盛宴。其次则是完美时空邀请的几位coser都表现出了极高的表演水平，诠释了游戏中的各种角色，深受玩家的喜爱与追捧。而完美此番最大的靓点还要属以环保材料搭建起的以自然、环保为理念的全新展台。无论是材料、还是色彩、以及大面积的白色都充满了独特气质，这也使得完美展台在整个网博会现场显得独树一帜。此外完美时空在此届网博会上十分着重于玩家对游戏的互动体验，力求能给玩家带来全新的游戏感受。



九城在网博会上为宣传新作Firefall花了不少心思

在失去《魔兽世界》后，目前九城已经不再是行业内最受关注的企业，但这并不妨碍它在玩家心中还残存着不小影响力。失去魔兽之后的九城将如何走出低谷，九城曾经给出过几个不同的答案。而此次展会上又将给出怎样的说法也颇令人关注。最终九城并没与主打前些时间刚刚展开公测的《神仙传》，也没有拿出传说中的大作《三国群英传Online2》，而是将Firefall的标志贴满了舞台的各个角落。并在现场为广大玩家发放免费的汉堡，充分表现九城对玩家的关怀。此外展台上电影大屏幕循环播放Firefall的视频也显示出了九城对此款游戏的态度与决心。而去美国"Red5"总部参观的巨大奖励，则表达了九城想与玩家之间建立起更多沟通。

展馆内还有更多的舞台，限于篇幅不在这里赘述。毕竟对现场的更多描述，也赶不上亲自前往现场一睹。究竟网博会现场到底如何，希望2011年游戏玩家能前去现场看看，作出自己的判断。

二

舞台上总是光华灿烂，但当前行业的势头究竟如何，未必就如同舞台上展现的那样美好了。对于游戏行业的整体走势，以及自己企业的未来走向，盛大游戏董事长兼CEO谭群钊表示，以网游为代表的互动娱乐业的发展取决于互联网大环境的发展，移动互联网、大量的开放社区以及全球新兴市场等，均给游戏行业的发展带来非常大的机会。"不论是微博还是程序店，不论是三网融合还是3G时代，消费者和生产者越来越走向融合，通讯和互联网越来越不分彼此，移动互联已经成为了新的产品标配，消费者也是内容的生产者和利益分享者。"

步入2010年，中国网游发展遭遇市场瓶颈，网游产业如何突破瓶颈继续前行？对于这个问题谭群钊认为未来网游行业多元化是趋势，将向三个方向发展。

首先是类型多元化，在游戏种类方面，除了占据主导地位的MMORPG和休闲游戏两大类别之外，又从中逐渐衍生出动作、FPS、历史武侠、音乐舞蹈、竞速赛车、即时战略、体育类题材、SNS社区类游戏等等多品类游戏。其次是平台多元化，随着三网融合的逐步推进，网络游戏运营平台将从pc平台向各类移动智能终端方向演变，包括不同制式的手机终端和平板电脑、电子书等等。最后是区域多元化，除了中国本土区域，更多的游戏将走向各类国际市场，海外运营将带着中国文化的烙印走向全球，并锻造出世界一流的中国网游文化娱乐企业。此外，谭群钊证实盛大游戏正在谋求国内上市的途径。此前，2009年9月



完美时空向游客赠送标志性的"飞行帽"



上海禹硕游戏等新晋企业也积极参加到网博会中来


"第八届中国国际网络游戏博览会暨2010中国网络文化颁奖盛典"颁奖典礼现场


《摩尔庄园》等面对少儿用户人群的游戏企业展台设置在会场的入口处



一批网络游戏企业在2010中国网络文化颁奖盛典的颁奖典礼上获奖

25日盛大游戏已经成功分拆上市纳斯达克。目前，盛大游戏在多平台布局方面已筹谋了一系列的计划，例如巨资收购海外公司、推出小游戏平台麻球等，都投入了巨额资金，希望在未来的多元化竞争中占据先发的优势。

此次网博会巨人网络的史玉柱并没有到场，但没有史玉柱这个话题人物，巨人网络并未失去太多的光彩，因为到场的巨人研发副总纪学锋表示，市场领域罕见革命性、颠覆性创新，多的是“站在巨人肩膀上的创新”（这话有些双关的意味，却尽显巨人公司的豪气），而巨人网络正是要在业界再次掀起一场“网络游戏行业的革命”，这个革命的发源地就是即将掀开盖头的《征途2》。“《绿色征途》只是一款过渡性质产品，它的成功，使我们对推出《征途2》更有信心”。纪学锋介绍，《征途2》是国产2D经典大作《征途》的正式续作。在保留《征途》最精髓功能玩法基础上，其画面、系统、商业模式等方面有诸多创新，是巨人维系持续增长的新希望。“总指望挖掘爆炸性创新，是一种不成熟的产业心态”。纪学锋认为，网游研发要力避浮躁，踏踏实实在现有成功大作基础上，根据用户新的需求，完善、补充、丰富。“一点一滴进步累加起来，总体看，产品品质已经发生巨大变化”。最后他表示，《征途》成功之后，陆续做了“怀旧版”、《绿色征途》等，都是对《征途》的完善、补充、丰富。“我们团队憋足了劲，要把这些年做《征途》系列的心得和思考，完整体现在《征途2》里”。“三年，上千人的智慧和心血融汇于此，这样的‘续作’必然高于‘原作’，充满创新元素”。言语之中，巨人网络再次复制当年《征途》成功的野心昭然若揭。

面对行业首次出现负增长，麒麟游戏的总裁邢山虎给出了一个不同的答案：出海淘金。中国网络游戏企业进行海外运营的企业已经不在少数，但邢山虎认为，现在做的远远还不够，中国游戏企业在国内的激烈竞争中已经充分培养出了一批具有相当竞争力的企业。但无论是视野还是市场了解，很多企业对海外企业的重视还远远不够，因此并未在海外获得应有的成功。中国网络游戏企业应该充分的寻找国外的合作伙伴，更多的将战火延烧到国外去。

三

作为2009年中国互联网面对公众的最后一场大规模展会，网博会在阴雨绵绵和堵得水泄不通的交通中落幕了。请注意，这里说的是“中国互联网”，而不是“中国网络游戏行业”，但如果仅仅从场面上来看，“网络游戏就是中国互联网行业”恐怕是现场观众一致的观感。尽管有吉林动漫学院、中国电信这样的企业入场，但支撑起整个展会场面的依旧是各个网络游戏行业。虽然网络游戏是互联网行业中盈利最丰厚最稳定的领域，但它不能算是中国互联网文化的主流，至少不是唯一的主流。而网博会的场面却不能体现这一点。如何丰富网博会的内容，让更多的中国互联网文化表现构成网博会的主体，这是网博会下一步必须致力解决的问题。否则它和每年暑期在上海召开的ChinaJoy展会又有什么太大区别呢？希望在未来的网博会中，慕名而来的观众能看到更多更不同的互联网文化内容，让“网络文化博览会”名副其实吧。P


FireFall是一款强调玩家团队协作对抗巨大敌人的FPS网游


虽然和游戏没什么直接关系，但花钱请一堆女孩已经是此类展会的惯例，你要是没请够30个Showgirls，你都不好意思说自己是做网游的

WE ARE BLIZZCON!

■策划 本刊编辑部 执笔 perdedor nerfblizzard
（美国阿纳海姆会议中心报道）

We are BlizzCon!

——Chris Metzen在2010年暴雪嘉年华开幕式上演讲的开场白

注：此处的BlizzCon是双关语，在指台上台下的人们共通构成了BlizzCon——暴雪嘉年华的同时也指现场的观众都是“暴雪爱好者”：BlizzCon中“Con”的用法可以像萝莉控（LoliCon）里的那个“控（Con）”一样，是Complex（某种特殊的爱好、情结）的简称，这一简称的词源大概是日本御宅族之间的流行语通过动漫和御宅文化的出口而成为了英语中的外来语。

DAY 4
2010.10.24

无论是RPG、RTS还是MMO，无论游戏的世界和故事背景与现实有着怎样的差异，它们都在某种程度上映射着我们的现实生活：我们总是需要把大多数时间用于打怪、捡宝、练级、穿装备、采矿、攀科技、造兵、逛拍卖行……而为的只是经历一场惊心动魄的Boss战、目睹剧情的进一步展开、摧毁对手的最后一丝斗志、与战友们在副本的终点开怀畅饮……

相对于之前准备工作的漫长，拥抱成就与辉煌的时间往往过于短暂，于是人们总是会在意犹未尽的驱使下开始下一次准备工作……过去的四天——从我踏入洛杉矶机场的那一刻开始，对我来说就相当于闯入了暗黑破坏神的混沌避难所、在失落的神庙中央地带打响了大规模会战的第一枪、与24位队友站在了冰冠堡垒的辛德拉苟萨面前……总之，是迄今为止最适合写在“令我难忘的一件事”这个标题下面的经历。

现在，我正坐在由洛杉矶飞往上海的飞机上，翻阅着在过去的四天中拍摄的照片，试图在长达十多个小时的归途中尽可能多地记录下这几天发生在身边的事情——可爱的玩家、可敬的工作人员、参观暴雪总部时和亲手玩到《暗黑破坏神III》的激动心情、在开幕式和闭幕式上发自内心的共鸣、在诸多演讲和访谈中感受到的暴雪的魅力、美味多汁的牛排……

咦？呃，在思维进一步发散于三万五千英尺的高空之前，让我们立刻开始回忆这段难忘的旅程吧。

DAY 0
2010.10.20

你知道，就算是凭借着用四颗六面骰连续三次投出20点以上的人品拿到了美国签证，也不能保证游客能够顺利地走出机场大门，美国国土安全部官员的存在就如同《暗黑破坏神II》里的奶牛之王——可不仅仅是一个传说，他们散布在美国每一个机场和港口的每一个入境口岸，像是在摩里亚矿坑里抵挡炎魔的甘道夫一样告诉所有外国旅客“You Shall Not Pass”（你不能通过）。

暗号：魔兽世界

当然啦，他们既不穿灰袍也不拿法杖，只是在摆弄着摄像头和指纹扫描仪的同时，向外国旅客提一些诸如“什么动物早晨用四条腿走路，中午用两条腿走路，晚上用三条腿走路”之类的问题……

在飞机降落之前已经默念过很多遍赴美目的和自我介绍的我自然是有恃无恐，我甚至还准备了一篇简短的演讲稿用于说明我对施瓦辛格作为一名演员而不是一名州长的







1.美国国土安全部工作原理（假想图）
2.啊，早餐，我会想念你的……
3.加州的天空

赞赏以及对加州大麻合法化提案的中立态度……但当眼前的这位官员要求我"描述一下'暴雪娱乐'这家公司"的时候，我还是短暂地陷入了冥想状态——凭借我贫乏的词汇量和朴实的语法基础，对暴雪进行"描述"的难度不亚于原创一首莎士比亚体十四行诗，好在飞机上播放的印度电影和随身携带的《大众软件》9月中旬刊在那一瞬间给了我灵感，于是我翻开杂志的第34页，指着死亡之翼的图说：

"先生，您知道《魔兽世界》吧……"

麦格尼和凯恩血蹄的胡子！萨尔和穆拉丁的锤子！眼前这位几秒前还在念叨"Video Games（电子游戏）"这个词的时候露出困惑神情的大叔，居然点了点头。

"好吧，正是暴雪娱乐创造了它。"

"哦，那肯定是家大公司。"

接着，他便拿起I-94出入境记录卡订在我的护照上并盖了章，以维特的第三条腿和暗月马戏团去年的羊肉的名义，"魔兽世界"就这样成为了我通过美国国土安全部检查的暗号。

加州旅馆

十月的加州气候仍然温和湿润，从洛杉矶机场到阿纳海姆会议中心的一路经历了整个雨过天晴的过程，一路上我们的媒体团队一直在和暴雪中国公关部的成员交流《星际争霸II》的对战心得，顺便吐槽《魔兽世界》的每个公会中都会有几个把"魔枢"副本敲成"魔抠"的人……虽然每个人的生活和爱好都大不相同，但我们至少找到了一个共同点：拜战网的配对系统所赐，在座的每个人的《星际争霸II》对战胜率基本都保持在50%上下……

阿纳海姆是个充分诠释了"地广人稀"概念的城市，这里的大多数建筑，无论是商业区还是住宅区，都只有一层楼高，稀疏地分部在市内的任何一个高层建筑都是一个良好的眺望台。我们入住的酒店就在举办暴雪嘉年华的阿纳海姆会议中心旁边的Marriott——我必须说，这个安排真是太体贴了，因为酒店和会场的距离真的就是字面意思上的"旁边"，可以通过房间的窗户看清会场门口的一切——很难想象眼前如同湖面般沉寂的会场将在两天后彻底沸腾，当两万余名来自世界各地的玩家涌入这座建筑之时，会是怎样的一种情景。

尽管美国第一家迪斯尼乐园就在步行几分钟即可到达的地方，但我没有去游览一番的兴致——和第二天的行程相比，迪斯尼并没有多大的吸引力。嗯？你想知道第二天的行程有多能打？我们要去的便是那暴雪的总部啊！

DAY 1
2010.10.21

核心价值观是这样的一种东西：它是原则、宗旨，而且除了约束与指导功能之外，还像口号一样动听并且能够激励人心……对暴雪而言，它还是铭刻在总部入口处那个无名的狼骑兵（《魔兽争霸》中的兽族掠夺者）雕像周围法阵上的咒文，它们是：Gameplay First、Commit To Quality、Play Nice; Play Fair、Embrace Your Inner Geek、Every Voice Matters、Think Globally、Lead Responsibly、Learn & Grow。

核心价值观

核心价值观是这样的一种东西：它是原则、宗旨，而且除了约束与指导功能之外，还像口号一样动听并且能够激励人心……对暴雪而言，它还是铭刻在总部入口处那









4.暴雪公司总部的入口
5.Gameplay First、Commit to Quality、Play Nice; Play Fair、Embrace Your Inner Geek、Every Voice Matters、Think Globally、Lead Responsibly、Learn & Grow……Blood & Thunder!
6.酒店房间的烟雾探测器："不要用我来挂晾衣架！"
7.我们的向导，暴雪中国公关部的Vale Yu

个无名的狼骑兵（《魔兽争霸》中的兽族掠夺者）雕像周围法阵上的咒文，它们是：Gameplay First、Commit to Quality、Play Nice; Play Fair、Embrace Your Inner Geek、Every Voice Matters、Think Globally、Lead Responsibly、Learn & Grow。官网的繁体中文页面将其译为“趣味第一、精益求精、诚信为本、拥抱真我、集思广益、立足全球、王者风范、学无止境”，当然，汉语短小精悍、高度概括的特点难免会偶尔丢掉一些小小的细节……正是这些核心价值观和对核心价值观的坚持成就了今天的暴雪，让暴雪取得了《暗黑破坏神》《星际争霸》《魔兽争霸》《魔兽世界》这样的成就，这位狼骑兵怒吼着高举砍刀与战斧的形象多年来铭刻在了每个往返公司于住所之间的员工的心中，也铭刻在了每个只能与其擦肩而过、流连忘返的游客心中。公司园区到处高高飘扬的旗帜提醒每个人在过去的一年（2009年）中，《魔兽争霸》系列迎来了诞生15周年的庆典，而《魔兽世界》也度过了它5岁的生日。

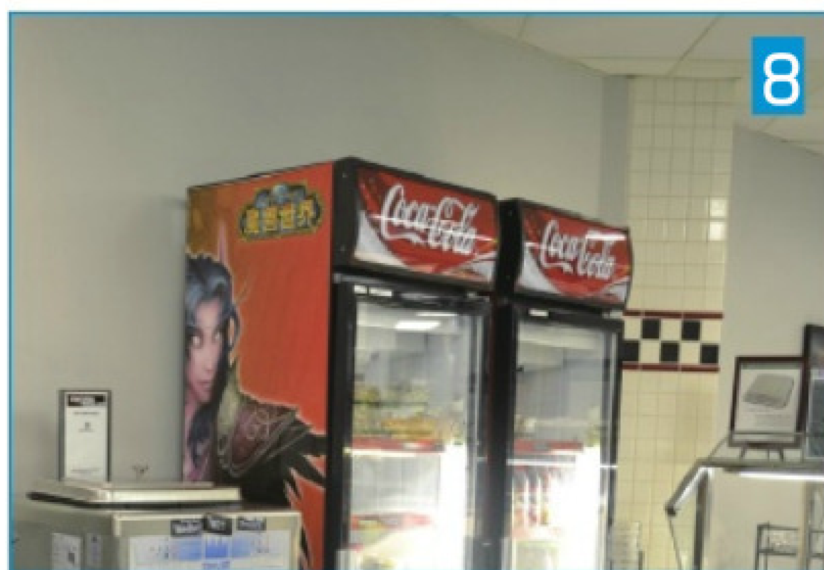
企业形象

走进总部的入口，弥漫在园区内的暴雪的企业文化气息扑面而来——超大尺寸的双足飞龙和狮鹫宝宝！等身大的诺娃姐姐雕像（虽然我并不欣赏这个角色在《星际争霸II——自由之翼》中的表现吧……）！1:1的霜之哀伤！各种涂装的机枪兵模型！进门右转是一台随机播放在暴雪游戏中出现过的CG动画的屏幕和三台随时可以登陆《魔兽世界》的电脑（但是都已经来到这种地方了，谁会舍得用参观的时间来玩魔兽世界啊！），左转则是暴雪的博物馆：里面陈列着多年来暴雪和暴雪的游戏所获得的奖项、生产的周边，以及一些只能在这里看到的手工艺品——更引人注目的是一些玩家赠送给暴雪的礼物，比如曾被带到宇宙中的《星际争霸》光盘、一位参加过美伊战争的眼镜蛇武装直升机驾驶员送来的纪念币、国旗、几张伊拉克第纳尔和一封请求获得《魔兽世界》BETA测试资格的信，还有美国军方发来的阿富汗战争的感谢状和纪念品……

因为在入口处办理了参观手续之后就到了午饭时间，接下来就去参观了暴雪的员工食堂，那里正在进行一场制作人员与来自世界各地的Fan Site成员的交流会——暴雪官方论坛的众多管理员（就是那些每一句回复、每一个主题都能成为数百万玩家关注焦点的大神），比如“千夫所指”的螃蟹就淡定地坐在餐桌旁，谈笑风生地展望着战士、术士和和猎人们光明的未来……

暴雪总部的规划者显然对于“如何让员工在工作时间时刻保持在最佳状态”颇有研究，除了确保充足的采光、开阔的视野和宽阔的空间之外，他们还在任何视线所及之处，哪怕是一个小小的角落都做了必要的装饰——比如Jim Raynor革命队伍那张很燃的宣传海报，《魔兽世界》里各种食物的图标，还有各部门员工的绘画及手工作品——并不是都与暴雪出品的游戏有关，但一定可以给设计人员带来新的灵感。特别值得一提的是，暴雪总部里关于“禁止摄影”的警告牌做得非常有趣（当然，因为这个牌子本身也是禁止摄影的，我只能凭印象描述了）：除了在相机上打叉的标记之外，上面还画着抡着锤子的萨尔和一个把摄像机踩得稀烂的恶魔，文字内容是“‘禁止摄影’这个警告中有哪个部分是你看不懂的？”“不要让我们的酋长生气，请不要在这个区域拍照”。也许这并不比布置一个五大三粗的警卫人员巡逻更有效，但肯定比那样更有趣，不是吗？当然，如果他们能让五大三粗的警卫人员打扮成萨尔的模样巡逻说不定会更有趣……。

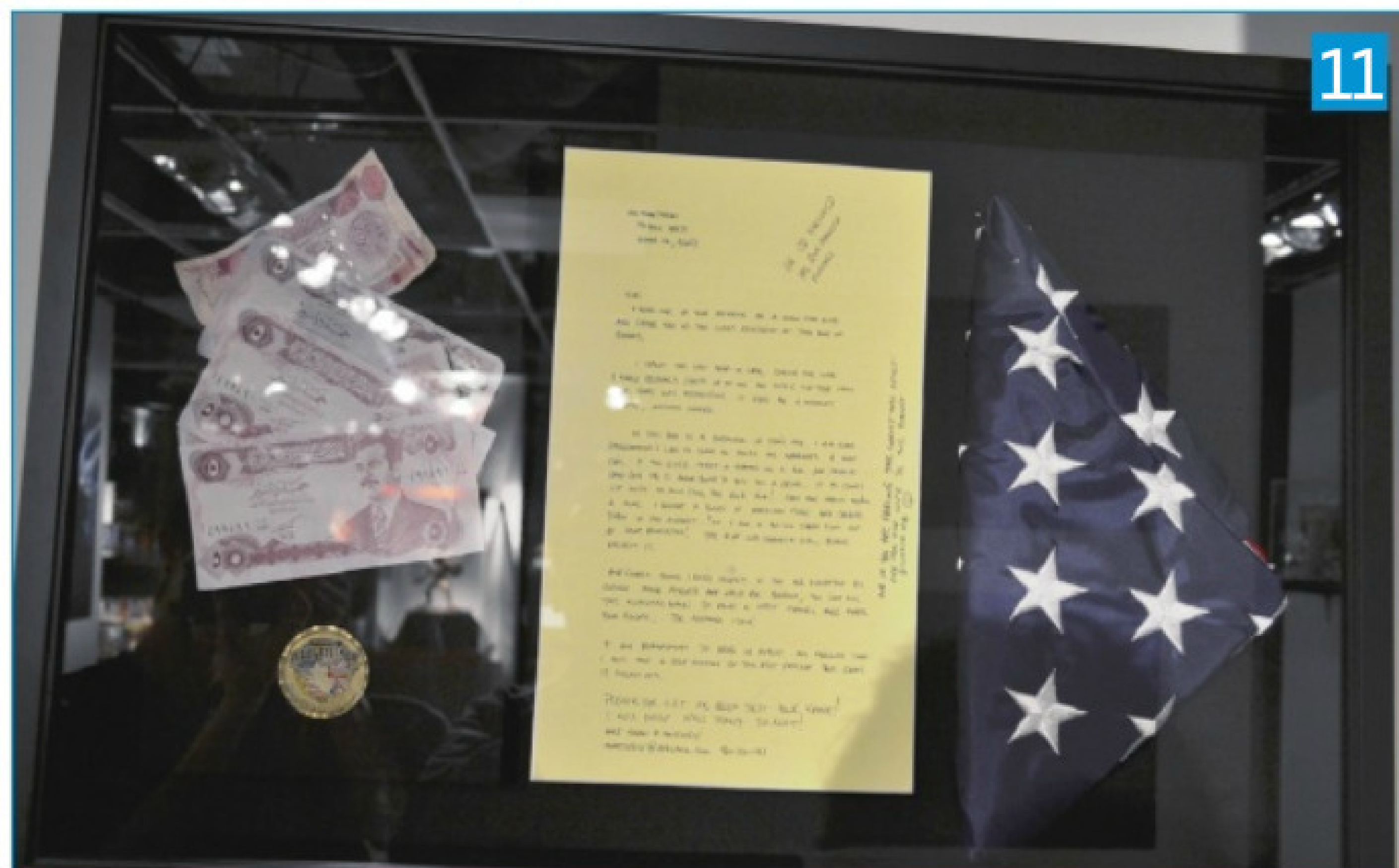
在暴雪总部呆得时间越久，和工作人员接触得越多，我就越对他们办公的地方感到好奇——是什么让工作在这里的人简直就像逛主题公园的游客一样高兴？这个问题的答案首先是：因为整个园区几乎就是一个主题公园，表里如一。而在这个暴雪主题公园里参观的地方越多，我得到的答案就越多：无论是在时间和空间上，暴雪的员工都享有充分的自由，园区内部不但有24小时开放的健身房，甚至还有一个沙滩排球场——如果下了雨就是泥浆排球场，但不管怎样都很棒！办公区域内几乎每个人都享有一个独立的大厅般宽广的个人空间，每个员工的电脑周围都摆满了各种自己喜欢的玩意儿，甚至可以在自己的“领地”内养狗（相关的具体规定我不确定，但我确定我看到了一条活生生的狗）！几乎每个人的办公桌周围都拥装饰着几个





8.暴雪员工食堂中的冷饮柜……没错，它来自中国
9.超萌的双足飞龙宝宝，可惜能买到的只有它的微缩版……
10.总部入口的前台处“很随意”地摆放着一些令人流口水的装饰品
11.来自一位伊战时的眼镜蛇驾驶员：教练，我想玩《魔兽世界》……





稀罕的玩意儿，比如被蛛网缠住的鱼人宝宝之类，都是不曾出现在市面上的，我有理由相信是员工自己动手做出来的——遗憾的是，这些都在“会惹酋长生气”的禁止摄影区域范围内，我只能凭借印象来描述（什么？你说偷拍技巧？哦不，那是行不通的……）。

真正让我感到“大开眼界”的还是暴雪的图书馆（顺便，在这里摄影不会惹酋长生气），与其说是图书馆，不如说是一个人类电子游戏文明的宝库！你能想到的和想不到的所有在美国本土发行过的电脑游戏大概都能在这里找到，按从名称首字母从A到Z的顺序陈列在书架上，除此之外还有数量惊人的关于游戏设计、制作、美工、编程方面的书籍，与游戏有关或无关的画册，还有足以盛满一家漫画书店的漫画（甚至包括一套英文版的火影忍者），门口还放着一个“宝箱”，里面的东西似乎可以免费拿走——呃，我战胜了贪欲，没有连箱子一起抱走……

游客所能观光的景点当然不会是暴雪总部的全部内容，只有成为暴雪的一员，才能看到暴雪的全部，仅仅是窥到冰山的一角，我也能大概理解那些脸上写着自豪感和满足感的员工们的心情，同时也更能感受到暴雪获得的“最佳工作场所”这一评价的分量。通过对暴雪总部的了解，我更深刻地明白了为什么只有暴雪能够做出暴雪的游戏，而暴雪的模仿者永远不能重现暴雪辉煌的原因——那种对电子游戏历史沉淀的积累、吸收，从一切当中吸取灵感的作风，细致入微的观察和规划能力、求贤若渴的态度，对玩家的尊重（当然，你会因为自己衷情的职业被螃蟹削弱了而感到没得到足够的尊重……螃蟹可能是不够尊重猎人，但他会足够尊重你的），绝不是靠发明一句口号或投入一笔资金就能做到的。

在这次短暂的观光途中，我还注意到了一个非常有趣的装置——在暴雪总部办公区域的走廊上，每隔一段距离就安装着一个尺寸相当迷你的显示器，上面的内容是以世界地图为背景，分布着各种颜色、大小不同的亮点或圆圈：这是一个通过无线网络获取数据，并直观地反映世界各地《魔兽世界》在线人数的装置，不同的颜色代表位于不同地区的服务器，亮点或圆圈的大小标志着一定区域内玩家的密度。想象一下，如果你是暴雪的雇员，在看到大半个欧洲、半个中国和整个北美都被光芒覆盖的时候，你会产生怎样的成就感？嗯？你说我用文字描述得不够详细，想看看实物照片？呃，因为这个，我差点惹酋长生气了……

为了部落！

当我们从暴雪总部返回酒店的时候（大概是美国时间下午4点），那些事先从网上以150美元的价格抢到暴雪嘉年华门票的玩家们已经早已聚集在了会场门口——打算在嘉年华第一时间冲进会场的玩家需要提前来这里领取嘉年华的入场门票（当然也包括那个里面装着迷你版死亡之翼纪念品等物的礼品包），有这一打算的玩家在阿纳海姆会议中心门口排起了长度惊人的队伍——就是字面意思上的“惊人”，我在美国的这两天时间看到的所有人加起来（就算再加上在车上看到的路人）也不会有这条队伍的一半长。暴雪宴请所有今天参观过总部的Fan Site成员和媒体成员在附近的一家餐馆吃了一顿饭，这顿饭的时间大概持续了两个多小时——而当用餐结束，返回酒店的时候，我发现那条队伍排得更长了……

除了入场门票和礼品包之外，所有的参加并报道本次嘉年华的媒体成员都得到了一幅装帧精美的，由华人画师，风暴之子新成员王伟绘制并亲笔签名的BlizzCon 2010主题宣传画，听说当天傍晚，有一位六七十岁高龄的老玩家在酒店楼下向路过的媒体人员提出以近一百美元的价格购买这幅画，我不知道这个故事的结局是否是有谁卖给了他——如果我遇到他的话，大概会毫不犹豫地送给他吧，因为对暴雪充满了爱的他显然比我更有资格得到这份来自暴雪的馈赠。

不过如果要以爱来作为能否得到这份礼物的标准的话，大概就算是暴雪也承担不起用这样的礼物回报玩家的爱的成本吧（可怜的王伟要还要亲笔签上多少个名字……），会场门口的长队最后一直排到了晚上十点多，而在那之后，一群精力充沛、兴奋过度的玩家完全无视第二天还要早起的事实，并没有从会场附近散去。在嘉年华的









12.全球游戏媒体颁发给暴雪的奖杯奖状和香槟，这只是荣誉的一部分
13.图书馆中的宝藏
14.食堂里，设计师正在和Fan Site成员交流
15.暴雪娱乐，最棒的工作场所

前夜，他们就开始了狂欢——直到当天凌晨，我还能听到窗外时不时传来“For the Horde（为了部落）！”的吼声。

DAY 2
2010.10.22

暴雪嘉年华——全世界所有暴雪游戏玩家的节日开始了。比闹钟更早提醒我这一点的是会场门口传来的阵阵欢呼声，在入口正式开放之前，玩家的情绪显然就已经high到极点了，要点燃气氛只需一个小小的火花。

Hell，It's about time！

比闹钟更早提醒我这一点的是会场门口传来的阵阵欢呼声，在入口正式开放之前，玩家的情绪显然就已经High到极点了，要点燃气氛只需一个小小的火花。

在房间里吃着早饭看着楼下排着长长队伍的人群的我原本应该产生一丝扭曲的优越感的，但一种发自内心的羡慕情绪占据了滋生优越感的位置——我被现场的那种气氛深深地打动了，毫无疑问是前一天参观暴雪总部时的种种感触改变了我。我真想冲到长队中和那些来自世界各地的玩家一起吼上一声“为了部落”——虽然最近我在玩联盟……

我刚才提到过“要点燃气氛只需一个小小的火花”，不是吗？而这一次的开幕式简直就像是死亡之翼本尊冲着人群喷了一口——实在是太燃了！首先登上开幕式舞台的是Gary Platner——光是看到他我几乎就要流泪了，对于熟悉暴雪历史的人来说，他是《暗黑破坏神II》《魔兽争霸III》和《魔兽世界》的美术设计师，如果你碰巧还熟悉黑岛的历史，那么你会发现他同时也是《辐射》《辐射2》和《异域镇魂曲》的美术设计师，当然，他的出场并不是为了和大家叙旧，只是以开场白引出之后真正的明星登场——暴雪娱乐的CEO、创始人、暴雪内部乐队组合“80级精英牛头人酋长（顺便，CTM之后可能会改名叫85级精英牛头人酋长）”的贝斯手Mike Morhaime，他一如既往地带来了一连串的好消息，而这些好消息一如既往地是以一组数据的形式公布的：《魔兽世界》的全球玩家数量超过了1200万而且还在持续增长；2011年2月，诞生于1991年，曾用名“硅与神经键（Silicon & Synapse）”的暴雪将迎来20周年纪念；巫妖王——阿尔萨斯被全球《魔兽世界》玩家推到了48.9万次；直到本次嘉年华结束，共为竞技项目发放奖金200万美元……还有一些不需要数据就已经足够好的消息，比如《星际争霸II》是迄今为止销售得最快的战略类型游戏（当然，这个数据是被统计过的：《星际争霸II》正式发售后48小时内售出近150万套，平均每分钟卖出520余套），而《星际争霸II》的制作团队正在用地图编辑器制作暴雪官方的《星际争霸II》DOTA。此外，Mike Morhaime还特别问候了中国的玩家：欢迎来到诺森德（好吧，我知道每个人的心里都多少有些不是滋味……）。

而这些对暴雪而言还不够给力，于是接下来，暴雪娱乐副总裁，创意开发部门总监，“风暴之子”的画家，萨尔、雷克萨、瓦里安·乌瑞恩国王、炎魔拉格纳罗斯、小萨鲁法尔、机枪兵、幽灵、巡洋舰等诸多角色的配音演员Chris Metzen登上了舞台，为玩家带来了一场精彩的演讲。

GEEK IS

（编者按：为了争取再现这段演讲的现场，我们将以文字还原台上台下互动的效果。见以下3页）

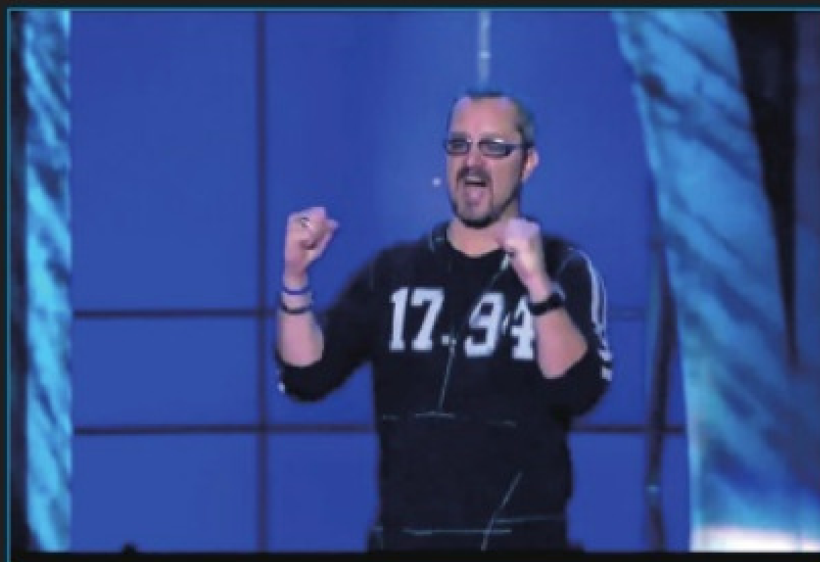




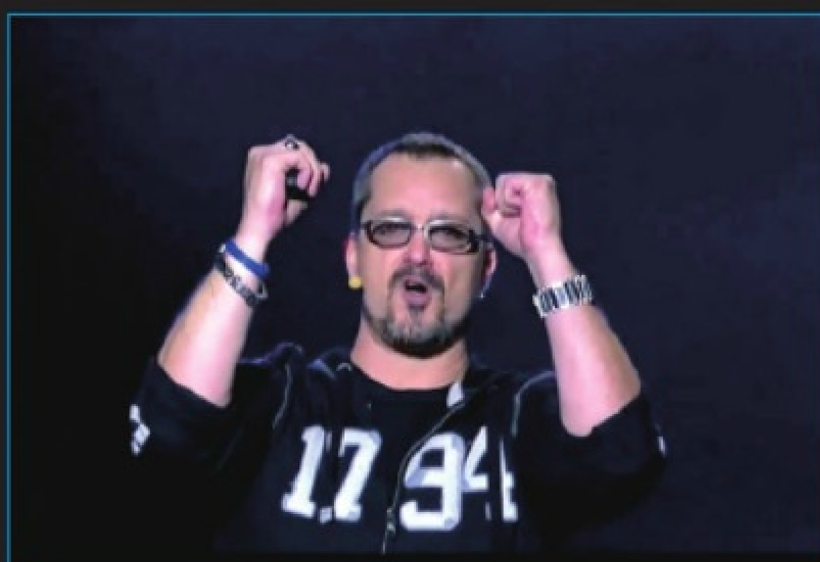
16.有些观众试图通过打扮成小鸡通过保安人员提前入场……呃，当然，他们失败了
17.大门终于开放，玩家如潮水般涌入现场
18.Gary Platner：我很高兴，你们呢?
19.Mike Morhaime：中国玩家们，欢迎来到诺森德





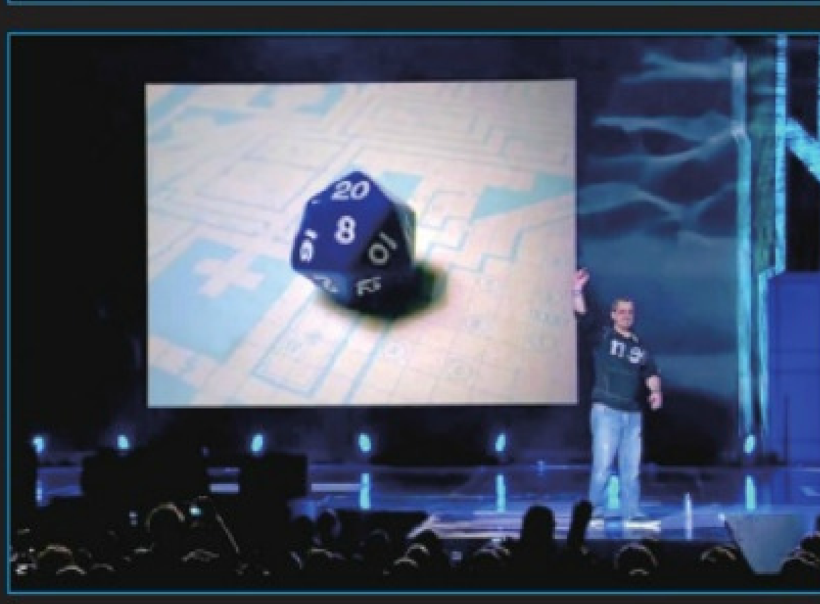












（Chris Metzen登场）我们，就是BlizzCon!

老实说，登上舞台面对这么多观众时难免会有些紧张。上个月我几乎一直在思考“到时候该说些什么好呢？”这个问题。你看，我一登上台，你们就都期待着听到更多关于你们所关注的游戏内容之类的消息——那么，到底该聊点什么好呢？我顺着这想法思索下去，一些词语接连出现在了我的脑海中。我反复揣摩着这些词语中蕴含的力量。文字的力量。

我们不妨来一同见证一下这种力量——接下来我会提到几个关键词。我希望你们对这些词语作出反应：无论是感想，咆哮或者尖叫。听到这个词之后，只需要将你脑海中冒出的第一个念头毫无保留的表达出来。

伙计们，准备好了吗?

（一片呼声“Yeah！”）

第一个词是：部落!

（一片欢呼）

部落就给力呀!

第二个词是：暗黑破坏神!

（又是一片欢呼）

第三个词是：联盟!

（先是欢呼声，接着是声音更大的嘘声）

嘿嘿，淡定，部落请淡定……

第四个词：嗯……其实我本来想说，你们最近有没有玩什么很棒的即时战略游戏啊?

（阵阵笑声）

但这么说就太不给力了。所以第四个词其实是：星际争霸!

（掌声、欢呼声）

感谢各位。这便是词语的力量。从你们的反应里，我听到了激情，我听到了能量，我听到了认同，这真是太疯狂了，简直让人难以置信。

好吧，其实今天我希望和你们聊的是第五个词。这个词和暴雪嘉年华的主题也许没有什么直接关系，但我希望能够告诉你们，希望能够与你们分享这个词以及这个词所包含的力量。这个词也许包含有一些争议，可能会有很多种解释，它出现在不同的场合不同的话语中，经常带着这样那样的感情色彩。这个由并不高雅的4个字母组成的词，朋友们，有时会令人不适、感到尴尬、受到打击，有时却又能够激励人心。但在暴雪嘉年华这个由游戏玩家组成的集会上，身处这样一个游戏爱好者的团队之中，我觉得我们应当以更加成熟，更加人性化的态度来讨论这个词。

朋友们，这个词是——

（接着，Chris Metzen从上衣口袋里掏出了大屏幕的遥控器，自言自语“希望这玩意儿能管用——”接着他转向台下的观众）

“伙计们，准备好了吗？你们会支持我吗？”

（一片欢呼声）

“哦，你们真是太给力了！”Metzen说着，拿起了一瓶水喝了一口“请再给我几秒种……”

（笑声和起哄声）

朋友们，这个词是——

（Metzen对着大屏幕按下按钮，屏幕暂时没有反应，台下开始传来笑声和起哄声，但接着屏幕上出现了四个蓝色的字母：GEEK，起哄声立刻变成了欢呼声）

这个词，伙计们，词语的力量。这个词就是力量！这个词就是认同！这就是属于我们的词!

（欢呼）

在今年的这个时刻，我希望能够重新定义一下这个词的含义。我将通过一组图片来向你们展示，Geek这个词对我们来说意味着什么东西。当然，这其中有些图片对我还有我的同龄人具有非常特殊的意义。

伙计们，每当我展示一张图片之前，我将举起遥控器，然后念出“Geek is”这两个单词，我希望你们能跟着我一起念。好吧，让我们开始：

Geek is——

（观众：Geek is——）

（屏幕上出现了变形金刚的玩具图片）

Geek就是玩着这些玩具长大。这些玩具可是非常复杂的，玩这些玩具就证明了我们比我们的父母确实更为聪明一些。

（笑声和欢呼声）

Geek is——

（观众：Geek is——）

（屏幕上出现了一个20面骰，20朝上）

投出20点，致命一击！朋友们，如果你还不曾丢出过20点，那你的人生可是不完整的。

（欢呼声）













Geek is——

（观众：Geek is——）

（屏幕上出现了阿诺施瓦辛格扮演的野蛮人科南）

轰杀你的敌人！看着他们被轰杀至渣，然后欣赏他们女人的恸哭！

（欢呼声）

当然，对于今天在场的某些年轻人来说，他们可能只知道这个筋肉人是我们的州长。

（哄笑声）

Geek is——

（观众：Geek is——）

这个家伙！

（屏幕上出现了美国上尉）

（惊呼声）

他的盾牌有着无坚不摧之力！在他面前邪恶的纳粹渣滓不堪一击！

（欢呼声）

Geek is——

（观众：Geek is——）

（屏幕上出现了《侍魂》中的霸王丸）

（欢呼声）

在《侍魂2》中用霸王丸的超重斩开局！这才是史上最强的格斗游戏！街霸先生，请你靠边站。

（哄笑声，口哨声）

Geek is——

（观众：Geek is——）

（屏幕上出现了美国漫画著名形象之一——ThunderCats）

咆哮，呼喊，击败坏蛋之前必须大声喊叫！你们说，这得多时髦！

Geek is——

（观众：Geek is——）

这个家伙！

（屏幕上出现了卢克·天行者）

（持续的欢呼和尖叫声）

这个家伙，他关掉了瞄准辅助电脑，因为他能“感觉”到正确的目标！

Geek is——

（观众：Geek is——）

（屏幕上出现了巨龙和手持长枪的巨龙骑士——这是《龙枪编年史》！）

（欢呼声）

想象一下，你能骑着巨龙手持长枪，纵横天际，所向无敌！

Geek is——！

（观众：Geek is——）

活动玩偶！能摆出功夫造型！扔掉你的iPod吧！这才是世界上最棒的技术！

（笑声）

Geek is——

（观众：Geek is——）

（屏幕上出现了雷鸣之夜与蝙蝠侠黑影）

（欢呼声）

Geek就是弗兰克·米勒，他告诉了我们蝙蝠侠到底是一个多么可怕的英雄。

（持续的欢呼声）

Geek is——

（观众：Geek is——）

（屏幕上出现了黑客帝国中的尼奥，他正注视着“并不存在”的汤匙）

（持续的欢呼声和掌声）

Geek就是：记住，这一切都不是真实的。“没有汤匙”。

Geek is——

（观众：Geek is——）

（屏幕上出现了美版《太空堡垒》Robotech，对美国的观众而言，这位飞行员的名字是Rick Hunter而不是一条辉）

（一阵空前热烈的欢呼声和掌声）

除了《壮志凌云》之外，还有另外一部片子让小孩子们梦想着成为一名战斗机飞行员！

Geek is——

（观众：Geek is——）

（屏幕上出现了蜘蛛侠：电影版）

（欢呼声）

注意：能力越大，责任越大！

Geek is——

（观众：Geek is——）

（屏幕上出现了Doom2的画面）

（掌声和欢呼声）

Geek其实也包含了深夜里打Doom 2最可怕的章节，然后被吓个半死。

Metzen举起了遥控器，在自己说出Geek is之前，观众就喊出了Geek is——

干得好，BlizzCon。

（屏幕上出现了初代《异形》的海报）

Geek就是用手里的家伙给宇宙里最邪恶的怪物们来一发！

（持续的欢呼声）













Geek is——

（屏幕上出现了美国漫画明星——雷神托尔）

Geek就是这家伙用手里那把威力无比的神锤履行的绝对的正义！这就是为什么萨尔也有那么一把。

（笑声）

Metzen突然切换成萨尔的声音：谢谢！

（一阵惊呼声）

Geek is——

（观众：Geek is——）

（屏幕上出现了太空堡垒卡拉狄加）

（持续的掌声和欢呼声）

Geek就是终于知道了家园是世界上最难守护的东西。特别是你的星球被核平了，帝国人侵了，你们真没剩下什么选择了……

（哄笑声）

Geek is——

（观众：Geek is——）

（屏幕上出现了《无尽的任务》游戏画面）

Geek就是和你的朋友一起第一次探索《无尽的任务》中精彩广袤的世界。朋友们，试想一下，如果没有《无尽的任务》这款游戏，那么今日没人会身处此地，正在经历的这一切都不会发生。

向经典致敬。

（掌声）

我真想念它……

Geek is——

（观众：Geek is——）

（屏幕上出现了《斯巴达300勇士》的剧照）

（欢呼声）

Geek即是一夫当关，万夫莫开的神勇气概！

Geek is——

（观众：Geek is——）

（屏幕上出现了《魔兽争霸III》中的暗夜精灵头像）

（起哄声）

Geek就是注视着那些优雅的纳威人穿梭狩猎于潘多拉行星的烁光丛林中……

Metzen又对着屏幕按了一下遥控器，画面切换为了阿凡达……

（持续的哄笑声）

Geek is——

（观众：Geek is——）

（屏幕上出现了《星际迷航》中被Borg同化的Picard，他后来沦为了Borg游说其他种族放弃抵抗的传话筒）

（欢呼声和掌声）

抵抗永远不是徒劳的！他的这套东西对英雄们可不管用！

Geek is——

（观众：Geek is——）

（屏幕上出现了一名绿袍巫师）

这是来自AD&D的地下城主手册中的图片。伙计们，Geek就是和你最好的朋友们共聚一堂，一起坐在桌前，使用纸笔和骰子，打造出一个只存在于想象之中的遥远世界。这是我最喜欢的一张图。

（掌声）

Geek is——

（观众：Geek is——）

（屏幕上出现了指环王中的至尊魔戒）

（欢呼声）

Geek就是这部近乎完美的作品，从语义上定义了奇幻，开启一切的传奇故事。

（持续的欢呼声）

杰克逊先生，无论你现在在何处，我们感谢你！（顺便，我不知道他为什么感谢了《指环王》电影版的导演杰克逊却没有提到小说原作者托尔金……）

（掌声）

Geek is——

（观众：Geek is——）

（屏幕上出现了两个单词：星球大战）

（欢呼声）

伙计们，Geek就是带着你的孩子第一次看“星球大战”的电影……哦，我有点哽咽了……并且思索着，这部电影是否会如同当年改变你的想象力一样改变他们的想象力？

（持续不断的掌声）

Geek is——

（观众：Geek is——）

（屏幕上出现了超人）

Geek即是相信。相信我们之所以爱这些角色，爱这些世界，爱这些作品，爱其他几百几千个这样的作品，是因为我们每个人的内心中都有一个英雄，等待着挺身而出。我愿意相信，而我也希望你们能够在我们的游戏中感受到让你们如此相信的理由。

我明白，对于大多数阅读这一段内容的读者而言，屏幕中出现的图片或多或少会显得有些陌生——我很想将每张图的典故都讲个清清楚楚，比如《星球大战》中的天行者卢克在雅汶战役的最要紧关头关闭了辅助瞄准系统，通过原力掌握死星的弱点的最燃的一幕——但是以这段为例：对于对此感到陌生的读者而言，关于星球大战、谁是天行者卢克、什么是原力以及死星是什么等等引申问题恐怕都需要得到更详细的解释，而如果纠结于解释这些词条的话，也许整本杂志的页码全都用在上面也不一定足够……台下那些在欧美文化中成长起来的观众对这些内容很容易理解并产生共鸣，因为那些元素就像是曾陪伴我们成长的动画片和游戏一样，几乎成为了常识的一部分，相当时髦的一个词："整整一代人的记忆"所指的就是这样的文化，就是这样的文化造就了欧美的Geek们。

Geek是什么？根据汉语中现有的词汇很难对这个词实现"信达雅"的翻译——这个词诞生于欧美国家中热爱动漫、科幻、奇幻、电子游戏和电脑技术的年轻人的特殊生活形态，正如Chris Metzen所说，这个词在很多场合下会让人感到不适、尴尬或受到打击，因为按照主流生活形态生活的人通常会用这个词对他们所不理解也不愿理解的年轻人们做出贬义的评价——意思经常被等同于"Nerd"或"Nut"（类似于"呆子"或"疯子"）。但我相信，同样热爱动漫、科幻、奇幻、电子游戏与电脑技术的你们绝对不会对这个词感到厌恶——它应当是一个让我们产生认同感、归属感的词，Chris Metzen说得好：这是属于我们的词！对它进行定义的工作理应由我们自己来进行。

Geek就是由这些人类文明中最伟大的动漫、幻想、电子游戏等产物教会我们成长，构成我们每个人炽热的灵魂，给予我们勇气、梦想与爱，让我们能够通过想象与超级英雄并肩作战，或是与朋友们仅仅通过骰子和纸片就可以在桌面展开一场惊心动魄的冒险，让我们通过小小的屏幕上微弱的闪光就能意识到世界上有如此之多值得为其坚持、奋斗、值得为其陶醉、痴狂的美好事物……Geek就是暴雪的八条核心价值观之一"Embrace Your Inner Geek"中的Geek——Geek就是你灵魂深处等待燃烧的小宇宙、是驱动你手中光剑的原力、是儿时与父母约定"如果考试分数在多少之上就能得到某本漫画、某个玩具作为奖励"之后学习情绪空前高涨的原因，是与拥有共通话题的朋友聊起来滔滔不绝的话语的源泉。Geek就是当你从邮局或报刊亭拿到这本《大众软件》2010年12月中旬刊，翻到这里的时候产生的阵阵共鸣，感到内心深处有什么如同上将潘凤的大斧或阿尔萨斯的霜之哀伤一般饥渴难耐——无论你是否对它们感到陌生，请记住那些图片的内容，记住是什么让Chris Metzen和在台下发出阵阵欢呼的观众成为Geek——那些也许就是值得你在未来的人生中观看、阅读、享受的东西，也许将来你也能够成为他们当中的一员。如果有人打算用Geek这个词对你进行贬义的称呼——就把这篇专题暴雪总部游记部分的内容展示给他，告诉他（那个将来也许能成为陶教授或杨教授的人）在加利福尼亚州尔湾市的一家名为暴雪娱乐的企业中，Geek们是如何在享受自己工作的同时为美国的娱乐产业创造天文数字的收益的。

Geek就是捧着这本杂志感到爱不释手，打算继续读下去——也许还会翻上不止一遍的你。

J. Allen "Number One" Brack

J.Allen Brack是《魔兽世界》的制作总监——正如暴雪的每位充满个人魅力的员工都不是从石头里蹦出来的一样，电子游戏历史上也铭刻着他的名字：他于1994年10月投身游戏界，最初供职于Origin，在《银河飞将》（Wing Commander）系列第三部作品的质量保障测试部门工作，之后，他还曾在LucasArts担任《星球大战——银河》（Star Wars Galaxies）的制作人，如果你像我一样有兴趣对他的经历进行"人肉搜索"，你也会发现他在2004年7月27日以制作人的身份为《星球大战——银河》的玩家们写下的那封信，其中的内容包括"今年4月，我在《星球大战》主题曲伴奏下的婚礼上结婚了"—— Chris Metzen在"Geek is"的演讲中真应该把这段内容也加入进去的。信中最令人感动的内容是结尾处的这样一段话：

"很难表达将一款游戏由概念变成现实到底需要投入多少工作——以及多少爱。当我们在吃午饭时，我们在谈









20.Geek就是Dustin Browder——几天来他一直以一位普通工作人员的身份在媒体室附近徘徊，时不时地提醒记者们不要对屏幕上的一些内容进行拍照，以至于很多人都没认出他就是《星际争霸II》的首席设计师

21.Geek就是J.Allen Brack，在《星球大战》主题曲的伴奏下举行婚礼的男人

22.Geek就是在开幕式现场坐在我前面的这位穿着大号鱼人服装的记者

23.Geek就是这位眼睛很诚实地没有看着镜头的地精扮演者……

论这款游戏。当我们出门兜风时，我们在谈论这款游戏。当我们回到家里，我们还在对每个想了解它的人继续谈论这款游戏……每个月，这款游戏都会数次出现在我的梦中，这款游戏充溢着我们生活中的每一部分，我们不可能不爱它。"

这就是为什么J.Allen.Brack会加入暴雪并能够担任《魔兽世界》的制作总监一职：充足的经验、责任心和对游戏的爱……还有Geek指数。

"Number One"是他最初加入游戏产业的时候给自己起的代号，后来这个代号改成了"Blair"，但是在很多玩家心中，他仍然是Number One（第一）。暴雪的每一位时常走在镜头前，频频成为所有玩家视线焦点的设计师、制作人、总监……都有一种特别的气质，就像是韦伯所说的"卡里斯玛（Charisma）"或是你几乎能从每个舞台上察觉到的"明星气质"（不得不承认，就算是螃蟹也一样——嘿，我已经是第几次提到螃蟹了？），无论是光头还是长发、身材健壮还是瘦弱，Mike Morhaime的形象伴着贝斯出现在乐队组合中不会让你感到意外，Chris Metzen与专业的配音演员素养的搭配也没有任何违和感——他们都是适合走上舞台，代表企业和产品形象的人，他们富有亲和力的形象不会让任何一个普通的玩家感到高高在上、难以靠近，同时又能凭借对产品的深刻的理解和洞察力确保每一句随意的发言都如同台词般精确。此外，还有自信——无穷无尽的自信，这就是为什么Chris Metzen会在暴雪嘉年华的开幕式演讲上，在全球暴雪玩家的面前说出"如果没有《无尽的任务》这款游戏，那么今日没人会身处此地，正在经历的这一切都不会发生。向经典致敬。"

暴雪从从不掩饰他们制作游戏灵感的来源，我们总能从他们的游戏中看到一次又一次向各种经典的致敬——这正是对八条核心价值观中的Learn & Grow的实践。暴雪的视野有多宽阔，他们制作游戏的灵感来源就有多广泛。对于那些似乎理所应当地避讳其名的"竞争对手"，暴雪更乐意把他们当成"学习伙伴"——这些开朗、豁达、无所畏惧的表现，正是源于暴雪的自信——暴雪不担心任何"对手"抢走它的成就，因为一切都在成就暴雪。

你也许会对我为什么要以J.Allen.Brack引出这个话题而感到好奇？原因是这样的：我称赞了他的发型，他也称赞了我的——没错，我们的发型是一样的。

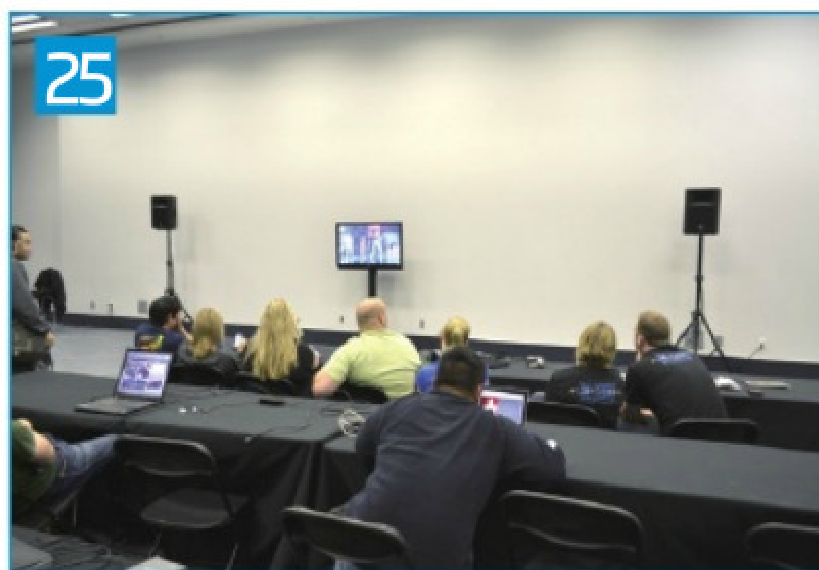
DAY 3
2010.10.23

暴雪嘉年华的第一天是开幕式，而第二天就是闭幕式——相信所有亲临现场的玩家都会觉得"没玩过瘾"，但导致"没玩过瘾"的原因除了时间短暂之外，还包括暴雪一口气公布了太多新信息和新内容。

PLAY MORE!

如果你只是为《魔兽世界》《星际争霸II》《暗黑破坏神III》中的一款游戏而来，或是只为观战现场精彩的电竞比赛而来，那么可以在有限的时间内获得100%的满足感——根据我的观察，这样的玩家还真为数不少——他们事先在暴雪发放的场馆地图上做好了标记，入口刚一开放就冲进会场，直奔目的地——目的地可能是试玩区域、某款游戏的新闻发布区域、与制作人员互动区域、甚至





24.10月21日下午，从世界各地来到阿纳海姆市的玩家们为领取入场券排成的规模惊人的长队

25.媒体室里，在会场里奔波了一整天的暴雪工作人员和媒体工作人员欢聚一堂，观赏第一天傍晚时举行的Cosplay才艺展示大会

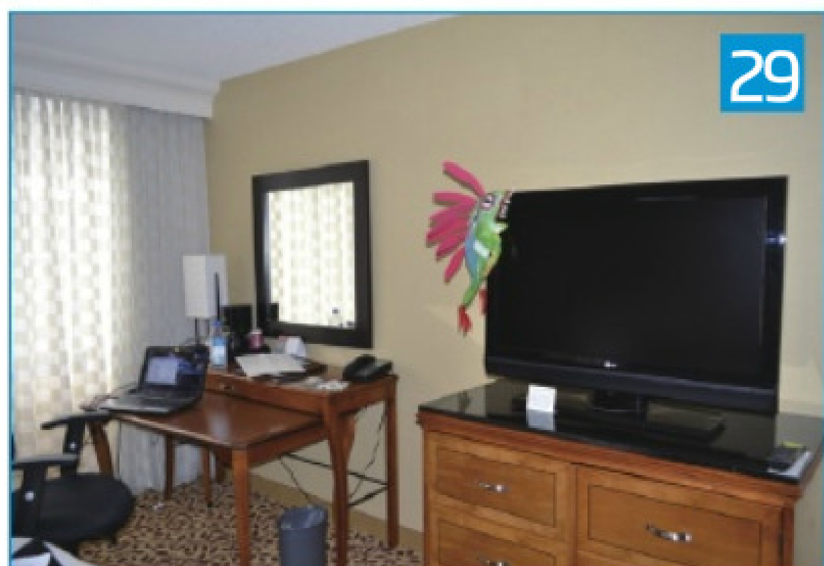
26.就算是打扮成暗黑破坏神，在场馆开放之前也只能乖乖地在人群中排队

27.数以万计的观众在嘉年华第一天晚上观看SlayerSBoxeR与FruitDealer的人虫之战，当两人在游戏中交火时，台上台下会一起燃起来









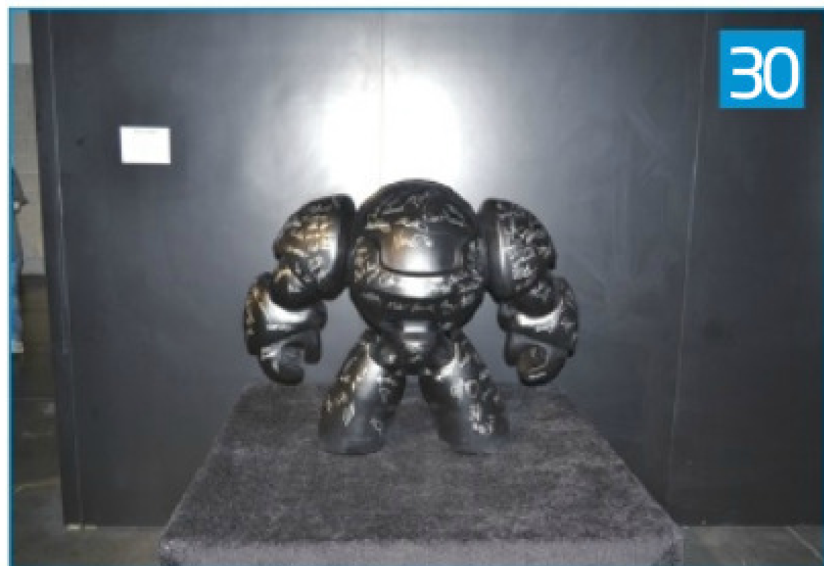
28.暴雪为玩家们准备的涂鸦墙，几天来上面的内容不停地刷新，玩家们一直在用涂鸦对彼此涂鸦的内容吐槽
29.电视上挂着我的鱼人帽，世界上有很多顶和它相似的鱼人帽但这一顶是我的

暴雪的纪念品商店……甘愿一动不动地在排队或占座上消耗掉几个小时。相对于这些因爱好专一而悠然自得的玩家，我的处境基本上可以用分身乏术来形容——你知道，在如此短暂的时间内，几乎所有吸引人的项目都是同时开展的，举例来说：如果你和势均力敌的老外对战了一盘《星际争霸II》地图编辑器制作的《星际宝石迷阵》（StarJeweled），那么你可能会错过三场精彩绝伦的《魔兽争霸III》和《星际争霸II》的比赛、一场猛料频出的《暗黑破坏神III》的最新内容发布会和获得风暴之子团队签名的机会——而如果你不幸被《暗黑破坏神III》中恶魔猎手的英姿所魅惑，想尽可能多地尝试下不同职业、不同技能的多种变化，同时还打算探索一下试玩版到底有多长的话……哦，相信我，忘掉嘉年华上其他游戏的存在可以有效减轻事后“我好像错过了一切……但我还是没玩够”的空虚、懊悔和痛苦……

呃，没错，我正打算告诉你这个不幸的消息：我好像错过了一切……但我还是没玩够！好吧，我保证不会让你在信息量上遭遇和我一样惨痛的损失，你知道，一个贫穷的盗贼只能靠打绷带来给自己回血，但是如果他组到一个法师，就可以豪食面包，如果组到一个术士，至少就有了一个治疗石，如果组到一个治疗职业，就有如头上顶了青天，如果组到一个高输出、会拉仇恨的职业，就可以放心划水，如果组到一个猎人……至少还能聊聊螃蟹。“这是第几次提到螃蟹”并不是关键，关键是——只能同时锁定一个目标攒连击点数的我组到了几位队友。关于本届暴雪嘉年华上公布的《星际争霸II》和《暗黑破坏神III》的新消息请翻阅本期杂志的深度游戏栏目。此外，你还能在第75页看到关于CTM的最新消息汇总。顺便：我写的《暗黑破坏神III》前瞻内容已刊登在《大众软件》12月上旬刊的前线地带栏目中。

闭幕式

在这次嘉年华的闭幕式上，所有在现场或在网络上观看直播的玩家都得到了特殊的待遇——提前过了一回愚人节。当首席运营官Paul Sams在台上突然说出一句“朋友们，我猜你们都知道我们正在秘密开发一款网络游戏的事吧……”的时候，整个现场都沸腾了，一瞬间几乎所有人都惊呼着起身望向Paul Sams和他身后的大屏幕，指望他突然宣布这部处于严格保密措施下的神秘网游的相关信息，每个人都对这件在几秒前还是全世界最没可能发生的事情充满了期待——当然，几秒后。它仍然是全世界最没可能发生的事，而没可能发生的事并没有发生。“World of Jersey Shorecraft”“Gleeablo”“Booty Baywatch”无论哪个名字都只是提前公布的愚人节笑料，而短短几秒内现场









30.在嘉年华现场公开拍卖的由暴雪全体核心成员签名的机枪兵“小黑”，善款将捐给公益基金会
31.我排了一个小时的长队，买到了一个“小白”并试图山寨一个自己的马润，但时间不够了，在闭幕式之前只拿到了首席运营官Paul Sams和联合创始人兼执行副总裁Frank Pearce的签名
32.在闭幕式上和所有观众开了个大玩笑的Paul Sams：Bazinga!
33.双人摇滚组合Tenacious D的风格非常另类，图中是成员Kyle Gass在闭幕式上出场时的扮相：这就是那只能以交响乐般的战吼呼出激光般灼热的旋律的摇滚怪兽！

气氛的起伏基本可以通过好用的四老外来描述……这大概也是暴雪缜密的设计安排之一——闭幕式的流程基本是严格按照通过调动观众情绪的相关理论进行的：在编写很多剧本的时候，需要留意在最后的高潮阶段到来之前给观众一个坡度足够陡峭的低谷，同时又要注意不能伤害到观众的感情……而Paul Sams漂亮地打出了这个擦边球，接下来是一组精彩的数据：两天内，会场中《暗黑破坏神III》的试玩区域共进行了1400多场PvP战斗，超过75000名角色在PvP中被杀，而在3200余场PvE试玩中，玩家们轰杀掉了近300万只怪物，并掉落了超过930000个装备和道具……接下来？接下来是宣布现场的观众将获得《暗黑破坏神III》的beta测试资格！顿时台下又是一片沸腾——然后又是一片失望的叹息声——因为这个资格只会随机发放给现场超过2万名观众中的1千人。短暂的失望瞬息即逝，因为接下来观众将迎来闭幕式上真正的主角——Tenacious D，关于这支无论是乐队还是乐队成员都不算年轻的摇滚组合，Paul Sams以生动的语言进行了介绍：什么是Tenacious D的定义？

A、一贯作风彪悍！

B、比Chuck Liddell（绰号“冰人”，很能打的北美综合格斗家）或Mike Tyson（曾经的拳王泰森）“疼爱”的儿子还结实！

C、一个能以交响乐般的战吼呼出激光般灼热的旋律的摇滚怪兽，加上一个耍着板斧的巫师，足以改变我们对已知宇宙的定义！

D、以上皆是！

在台下的观众“D！D！D！”的呼喊声中，Tenacious D登台并为2010年的暴雪嘉年华画上了圆满的句号，当然，这句号的圆满与暴雪在舞台效果和声光及背景上的安排布置密不可分。

2010年的暴雪嘉年华在台下Tenacious D的歌迷们振臂高呼“Encore（重返舞台，再来一首）！”的呼声中落下了帷幕，我们还是期待着2011年的暴雪重返会场舞台吧……

DAY 4
2010.10.24

尽管人品一贯不太好，在闭幕式之后，我还是下定决心打算养成每天到美服战网注册邮箱中查收邮件的良好习惯——也许有一天，“Diablo III Beta Key”会悄无声息地出现在那里。

一般文章写作进行到了这个阶段，难免要以“如果让我用一句话来描述自己的感受，我会……”之类的自问自答来进行收尾，但我当然不打算这么做！

这就是我与暴雪的第一次亲密接触——在这之前，我只能通过战网和《魔兽世界》登录器接触到暴雪。通过这几天对暴雪从点到面的认识，我充分领略到了它的魅力——暴雪是在用创造一名美国漫画风格的超级英雄的方式造就自己：比如说，他有一套体面的制服，在人群面前穿起显得来非常随意，而在人群视线所不及之处，他一直非常用心地包养、整理（超级英雄的行头总是没有皱褶、线头和污渍的）。他拥有大到可以与“拯救世界”相比的责任心，但这同时也是野心——它的范围是“整个世界”。他有自己独特的行为准则，在众目睽睽之下我行我素，却在任何文化背景的人（当然，缺乏幽默感的人除外）看来都不会显得失礼……每个人都需要细心地进行一系列复杂的设定，才能创造出一位这样的超级英雄，而扮演这样的角色远比创造他的过程更为艰难……如何才能以超级英雄式的思维方式思考？如何才能以超级英雄式的行为逻辑行动？怎样的原则才适合一位超级英雄？他的超能力将被用在什么地方？暴雪拥有这些问题的答案——这不是青春期一时冲动的结果。

暴雪几乎是一个拥有人格的企业，这人格并非来自于一个响亮的名字或是一部畅销的游戏，而是全体员工多年培养、沉淀、学习、成长的结果。

暴雪懂得如何在坚持Geek生活方式的同时与投资商做算术题，懂得如何在完成日常工作的同时充分满足个人的兴趣，懂得自己对谁有多么重要，并能够在他人的生活中充分发挥自己的作用……当然，暴雪成功了，他成功地实践了自己心目中超级英雄的形象。玩家——暴雪忠实的、狂热的爱好者们，对于暴雪的身份有着最强烈的认同感的人群，就像期待一个超级英雄一样期待着暴雪带来的奇迹：一款可以玩上十年也不感到厌烦的游戏，一款永远不会让你产生把它从硬盘中删掉这个念头的游戏、一款打算收藏到自己的儿孙开始接触游戏的时候拿出来向他们炫耀自己当年经历的游戏——一款暴雪的游戏。

暴雪成功的过程正是这一超级英雄形象普及的过程，但这除了成就感之外也会带来困扰——就连超人都会有自己的困扰。我们几乎每个人都听过那句口号“暴雪出品，必属精品”，也许有些人还听过更为夸张的表达——正如其字面意思所表示的那样，这些超级英雄的认同者对于超级英雄的认同程度也许有些过高了，暴雪并没有得到能够实现兵种和职业绝对平衡的大宇宙意志的指引，也没有发现能够让所有玩家在任何时候都感到满足的秘诀，但这些也许会让他最忠实的拥护者成为他最尖锐的反对者。

你有没有消极地考虑过也许Terran、Protoss、Zerg之间平衡的可能性根本不存在？有没有消极地想过也许游戏的内容越复杂，品质就越来越难以控制？有没有消极地发现暴雪现在的每部作品也许都卡在这样的临界点上，并随时可能滑向失控的一端？如果这样的事情发生了——那么，一个不能带来奇迹的超级英雄，如何继续以超级英雄的身份存在？

暴雪的问题就像是每个超级英雄都会遇到的问题：一个城市会因为有超人和蜘蛛侠的存在而变得完全无法容忍犯罪、事故和生命财产安全遭到侵害，一旦这些事情发生，所有问题迟早都会成为超级英雄的不作为问题，他得到多少人的拥护和爱戴，就可能失去多少人的认同与信任……

好吧，这都是我作为一个冷漠、无信仰，梦想缺失的人多余的思维发散。暴雪毕竟仍然以令人羡慕的挺拔身姿，坚定地走在超级英雄的道路上，没有顾虑和迟疑。就算这世界容不下超级英雄存在的可能性，也能容下无数人关于超级英雄存在的理想和成为超级英雄的梦想，而在这样的世界上，看着一群以电子游戏为生、为食、为毕生事业和终身成就的人为他们心中超级英雄的梦想而生活、学习、努力、奋斗，是多么美好的一件事。

感谢你，暴雪。

We are BlizzCon。P



暴雪总部的魅力在于它的任何一个房间、任何一条走廊都能让你意识到“这儿是暴雪的地盘”。游戏元素装点着这个主题公园的每个景点、每个角落



暴雪员工的兴趣作品，图中形象为他们提供的灵感最终变成了BlizzCon 2010官网页面的小游戏



著名的五年之剑与十年之盾



暴雪博物馆中的这张照片记录着“硅与神经键”最初的荣耀：暴雪最早的一批成员与他们做出的第一款游戏《失落的维京人》的合影



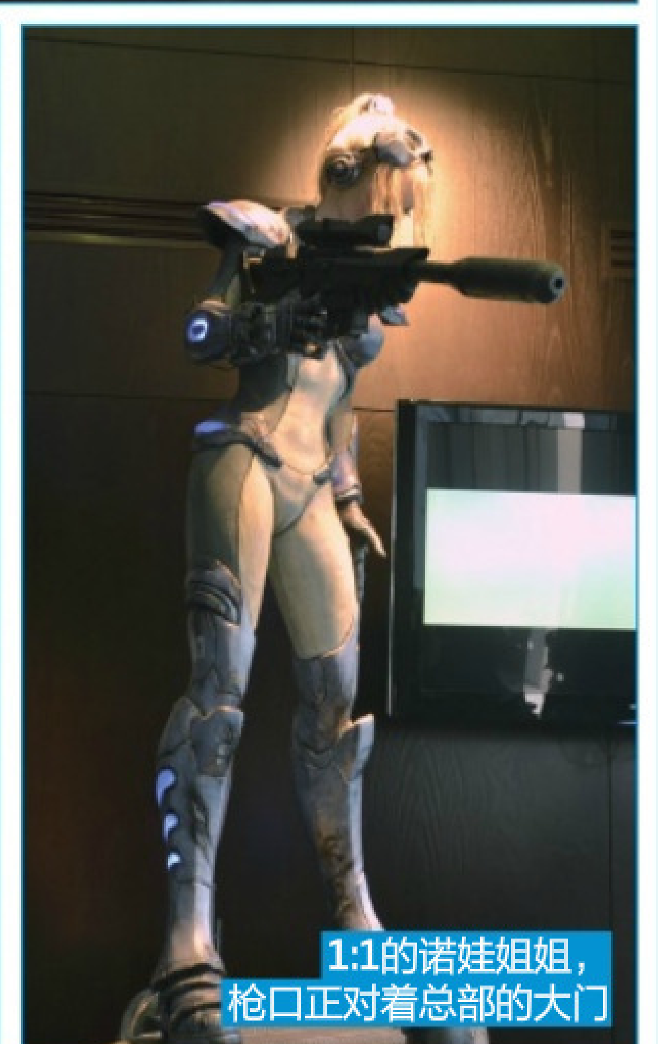
阿尔萨斯：俺的霜之哀伤早就饥渴难耐了！



员工休息大厅之一，摆放着一台《街霸》街机



总部大楼的地图，艾泽拉斯风格



1:1的诺娃姐姐，枪口正对着总部的大门



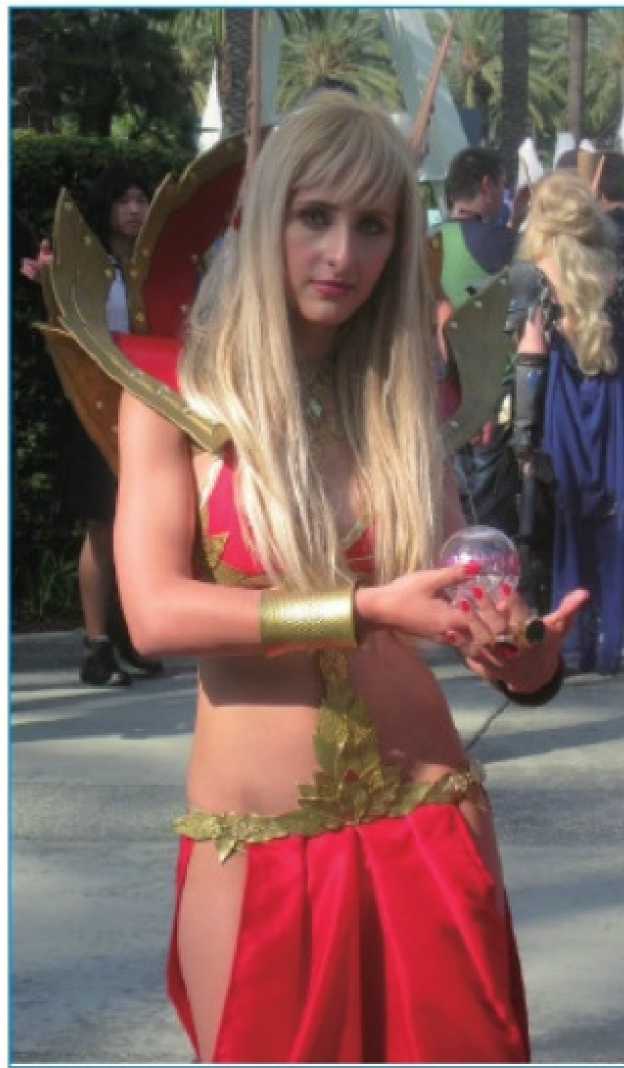










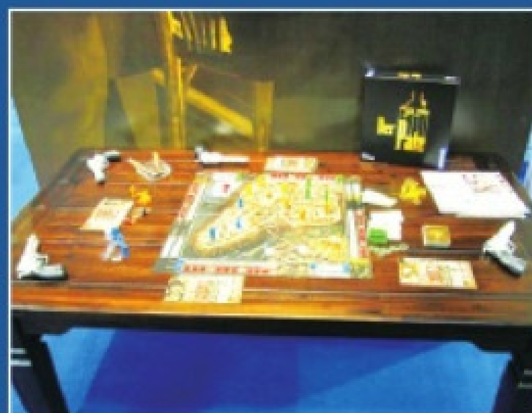






THE END













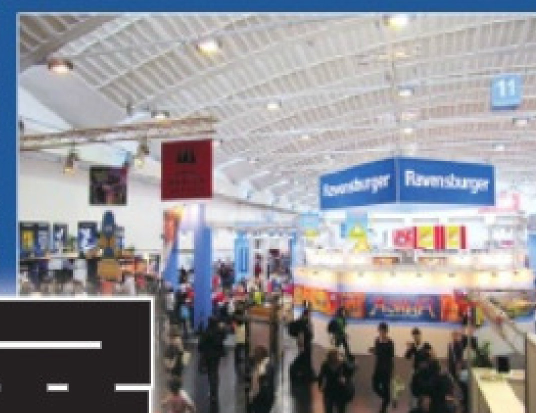












桌面游戏大展 Essen2010专题报道

■策划 本刊编辑部　执笔 君子不器

前言

Essen桌游展，始于1983年，已有20多年的举办历史，但进入中国广大玩家视线，是这两年的事情。随着今年桌面游戏在国内的流行，作为世界上最权威桌游展会之一的Essen展，在国内已有了相当的关注度。

本刊去年曾对Essen2009做了大篇幅的专题报道，当时的报道以知名桌游商作为主线，先介绍桌游出版商，再介绍他们出品的桌游，这是因为第一次做这样的报道，用这样的方法能让大家对于业界内知名厂商有个大致的了解，就好比说——这位是著名的母鸡XXX，嗯，这些是它下的金蛋……

今年的Essen桌游展会于10月21日~24日举行，这次的展会依然是在Essen展览中心举办，类似北京的国际展览中心，展会共使用了8个展区（Hall）和一个过道，过道上是一家德国百货公司Galeria，出售食品和其它小商品，8个展区（展区4、5、6、8、9、10、11、12）中有一个展区专门出售动漫及小说等（展区8），所以我们将主要介绍其他7个展区。关注桌游的玩家应该会在网络上找到一些关于本次展会的相关信息，比如说各类亲历游记、试玩体验等等……而本次我们的报道，将不再采用去年的形式，将着力体现“展会”特色。对于每个展区，我们先列出展区内的主要出版商，然后对这个展区内的重点桌游，给予单独的报道（更多的游戏，今后将在桌游栏目中进行介绍），需要说明的是，文中提到的众多游戏，大多是刚刚出版（有些还没有正式推出），而在展会上，我们觉得试玩时间总是有限，对于游戏的介绍，我们也将灵活地采用各种不同的方式，比如说规则说明方式、试玩心得方式、其他桌游设计师评论、厂商的游戏说明或宣传用语等等，充分表现出“展会”的特色，要大家随着我们，一个一个的展区看下去（具体来讲就是展区12→11→10→9→6→4→5），享受这个展会带给我们的独有的欢乐。

本届Essen展，对于中国玩家来讲，还有一个特别需要关注的点，相比于去年我们基本上是看客的身份，今年有了几家中国出版商在Essen参展了。对于来自中国的参展商，我们也会有专门的篇幅来报道。


这是Essen桌游大展各参展商展位分布的平面图，可以看出，展位面积较大或者比较重要的参展厂商，在平面图上都有标明，从这些标识上，似乎也能看出一些问题。

展区12（Hall 12）

主要出版商：2F-Spiele、Pegasus Spiele、Asmodee、Libellud、Repos Production、Ystari Games、Days of Wonder、eggertspiele



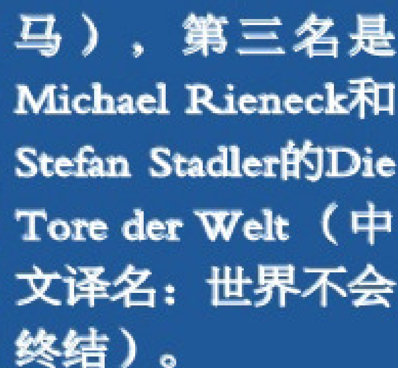
- 游戏名字：Mr.Jack Pocket
- 中文译名：开膛手杰克：便携版
- 设计师：Bruno Cathala、Ludovic Maublanc
- 出版商：Hurrican、Asmodee
- 出版时间：2010年10月 ●玩家人数：2人

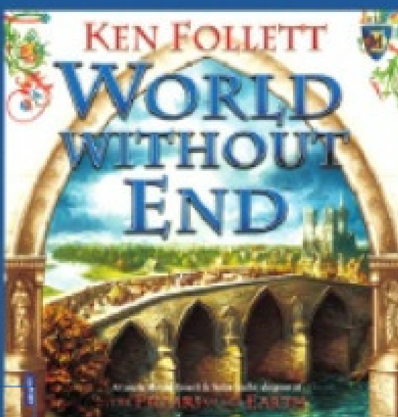
便携版的游戏使用了九个正方形街道卡代替以前的图板。嫌疑犯、杰克都印在这些卡上，福尔摩斯、华生和狗环绕在这些街区周围，这个系统已经被设计师Bruno Cathala用在多个游戏中，他们可以通过横或竖线观看街道。每一轮，如同标准版一样，都有四个行动。先手选一个，后手选两个，先手再使用最后一个。行动可以选择移动侦探顺时针一或两格，旋转一张牌，或者交换两张牌，或者抓一张不在场证明牌。回合结束时，杰克要根据自己的位置表述自己是否可见，如果杰克在一个侦探的直线视野内，则



德国年度最有价值游戏奖

在每年essen开始的前夜，设计师、出版商及相关媒体代表们会齐聚essen大厅，因为有两个奖项要揭晓，第一个是德国年度最有价值游戏奖（Deutscher Spiele Preis ），今年的大奖授予了设计师Marco Ruskowski和Marcel Süßelbeck设计的Fresko（中文译名：壁画），第二名是Paolo Mori的 Vasco de Gama（中文译名：达伽马），第三名是Michael Rieneck和Stefan Stadler的Die Tore der Welt （中文译名：世界不会终结）。



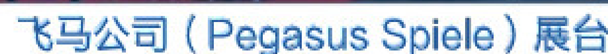


埃森羽毛奖

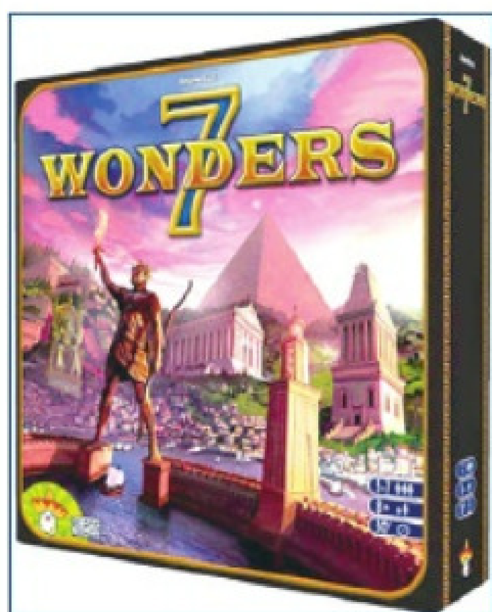
Essener Feder



另外一个奖项叫做Essener Feder（埃森羽毛奖，也称金鹅毛笔奖），这个奖项授予这一年游戏中，规则书写的最好的设计师，并且奖励3000欧元，Uwe Rosenberg的《洛阳城外》获得了这个奖，评审团一致认为他的说明书中讲解所举的例子和插图运用得当，使游戏规则通俗易懂，堪称完美。


飞马公司（Pegasus Spiele）展台

可见，建筑物则可以阻挡视线，如果杰克是隐蔽的，那么他可以得到一个沙漏指示物，如果杰克可以积累6个沙漏指示物，他将获得胜利。如果在某一回合结束时，只剩一个嫌疑犯，则侦探获胜。



●游戏名字：7 Wonders ●中文译名：七大奇迹
●设计师：Antoine Bauza ●出版商：Repos Production
●出版时间：2010年10月 ●玩家人数：3～7人

这是法国公司在今年五月宣布要出版的一款游戏，这次在Essen展会上首发，游戏中每个玩家发展一个文明，游戏分成三个世纪，每个世纪玩家都可以得到7张牌，然后留一张，其余的传给旁边的人，类似万智牌的轮抽。玩家们同时翻开自己选择的牌，根据牌不同，有的需要支付资源，或者获得资源，或者影响其他玩家（每个玩家都有一个自己的国家图版，会有特殊能力来帮助自己留下的牌）。然后，玩家们再选一张，再传递，直到每个玩家都拿到并使用了6张牌后，这个世纪结束，进入下一个世纪，三个世纪结束后，游戏结束。

在本质上，《七大奇迹》是一款卡牌驱动游戏，与《银河竞逐》或《领土》是同一类型。游戏中，有些牌可以在其他玩家获得奖励或升级后立刻生效，有些牌可以让购买获得折扣，有些牌可以提高军事实力，从而打邻邦，而有些则什么都不给，只给胜利点。

正如出版公司的Thomas Provoost所说，这款游戏“会让人上瘾”，“她会在展会上名声大噪”。的确，在展会的统计数据表中，《七大奇迹》无论是体验人数，销售数来讲，都一直是第一名。我们相信他将成为明年SDJ的夺冠大热门。



●游戏名字：Famiglia ●中文译名：家族
●设计师：Friedemann Friese（简称2F） ●出版商：2F-Spiele
●出版时间：2010年10月 ●玩家人数：2人

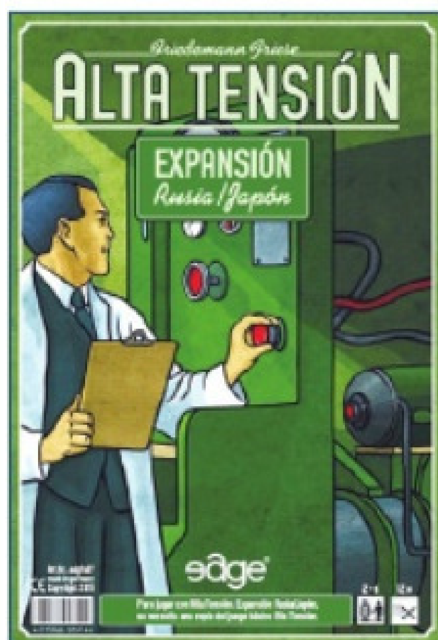
2F公司已经成为世界上最受关注的个人出版公司了，其原因有两点：一、用自己名字命名桌游的这个年轻人个性张扬，十分活跃，有时把头发染成绿色，扮演自己桌游中的角色出席展会教学，与其他大师级人物有不同的气质。二、游戏够水平，活跃在桌游一线的年轻游戏设计师很多，但像2F这么有能力，而且有能设计各种类型游戏的人才十分少，很多大师都是中年成名，而2F已经凭借power grid、funny friend等游戏，享誉全球了。

这次这个两人游戏以黑帮题材为背景，玩家们要收集各种打手，分值越高的越好，但游戏中也有数值为“0”的打手，因为如果玩家想拿更高分的打手，就必须有两个同样数值并且同一家族的打手，一个放在公共区，然后换回一个高一分的打手。当然，玩家还可以使用各个家族打手的能力，来获得高分的打手，但要出更多的牌。整体看规则比较简单，类似Kosmos两人游戏系列中的纸牌游戏。



●游戏名字：Funkenschlag: Lagerhalle ●中文译名：电力公司——仓库
●设计师：Friedemann Friese（简称2F） ●出版商：2F-Spiele
●出版时间：2010年10月 ●玩家人数：2～6人

从2008年，2F同学就开始在Essen展会上以低廉的价格出售Power Grid的各种小扩充，与前两次的只有一张牌不同，这次的小扩充有3张牌，其中一张牌可以让玩家存储任意三个资源供以后使用，另外两张牌，一张是给市场补3个资源，一张是从市场拿走3个资源，都是放在电厂牌堆中，翻开时生效。2F同学提醒玩家：“小的问题会有大的影响”。

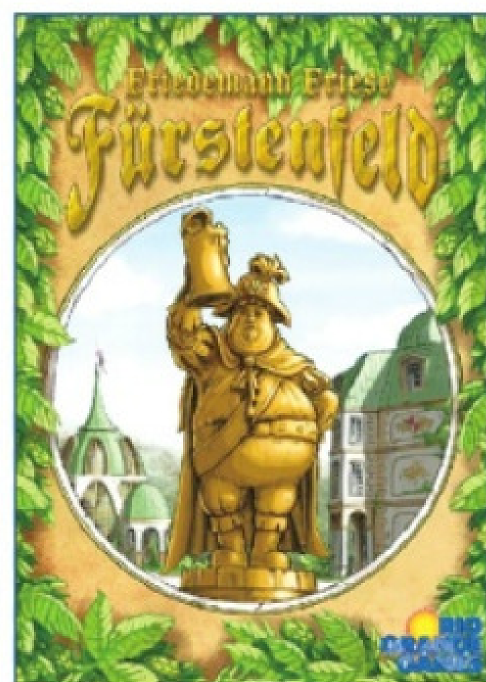


●游戏名字：Power Grid: Russia&Japan ●中文译名：电力公司——苏联和日本
●设计师：Friedemann Friese（简称2F） ●出版商：2F-Spiele、Rio Grande Games
●出版时间：2010年10月 ●玩家人数：2～6人

每年十月2F都会承诺出电力公司的扩充，今天他再一次遵守了承诺。这次发行的是两个国家的图板。以下是出版商对新图版的新玩法的描述——

苏联：在苏联电厂市场是受限制的。而且替代过时电厂的规则出现了变化，从而强制先手玩家完全要重新考虑他们的战略。

日本：基于日本狭长的地理环境，玩家可以在日本建立两个分开的电力网络。第一条网络必须建在中心城市，这就保证了艰苦的竞争还是在最核心最有价值的电网上。



●游戏名字：Fürstenfeld ●中文译名：菲斯腾费尔德
●设计师：Friedemann Friese（简称2F） ●出版商：2F-Spiele、Rio Grande Games
●出版时间：2010年10月 ●玩家人数：2～5人

除了电力公司的扩充和卡牌游戏（Famiglia）之外，2F同学这次还发行了这款大盒的版图游戏，游戏背景设在公元1516年，你作为一个年轻的国王，耕耘着自己的一小块土地，并提供作物给当地的酿酒厂，但是你也有你的梦想，就是拥有自己的私人宫殿。你所要奋斗的就是摆脱这个讨厌的农场，并从周围的农民那里收税，然后住进宫殿里。

你可以通过种田收获啤酒花、大麦和泉水以及财富。额外的建筑物可以帮助你获得建造宫殿的钱。但是会有两个问题：1.酿酒厂需要的货物是有限的。玩家们生产的货物越多，贬值越

快。2.宫殿需要很大很大的空间，但是你的私人田地很小。

这款游戏规则很简单，玩家们可以很快上手。但每次游戏你都要面临新的挑战：何时开始建造你的宫殿？要生产哪种货物？哪种建筑物对你来说最有用？当你完全熟悉基础游戏了，进阶游戏规则已经在等你了！

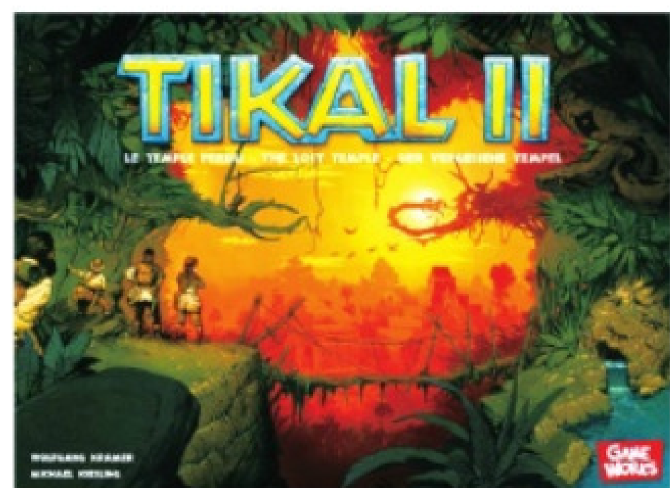


●游戏名称：Junta: Viva el Presidente! ●中文译名：香蕉共和国——总统万岁！
●设计师：Christoph Reiser、Sebastian Resl ●出版商：Pegasus Spiele
●出版时间：2010年10月 ●玩家人数：3～5人

《香蕉共和国》是一款讽刺类政治谈判游戏，已经发行超过30年，并发行过多个版本。现在飞马公司带来了这款游戏的续作，但是游戏方式变得非常的不同。

《香蕉共和国——总统万岁！》是一款骰子游戏，在junta共和国经历了动荡和政变的几年后，军队的重要性已经降低，秘密部队成为权力的筹码。香蕉共和国的成员们活在一个与世隔绝的社会中，并靠着瑞士的银行账户度日。

每个玩家——香蕉共和国的成员们，都拥有自己的秘密部队，目的就是掠夺对手，并且攻击总统，从而让自己成为总统。玩家必须使用秘密资金来招募部队，还要扩大自己的势力和资产。谁能最快的成功，谁就是胜利者。



●游戏名称：Tikal Ⅱ: The Lost Temple ●中文译名：提卡尔2——失落的神庙
●设计师：Wolfgang Kramer、Michael Kiesling ●出版商：GameWorks
●出版时间：2010年10月 ●玩家人数：2～4人

这款游戏是K&K组合的又一力作，这个组合设计了很多好游戏。以下是展商的广告宣传——

"Kramer和Kiesling教授组成的探险队非常成功的发现并探索了Tikal。十年后，一个卷轴偶然间被发现，它暗示着在Tikal附近还有一座神庙，这个传闻点燃了他们对Tikal的热情，他们考虑再次进入中美洲进行探索吗？就在他们计划的过程中，在日内瓦的国际考古学会议上遇到了Braff和Pauchon教授，他们想确定这个传闻的真实性"

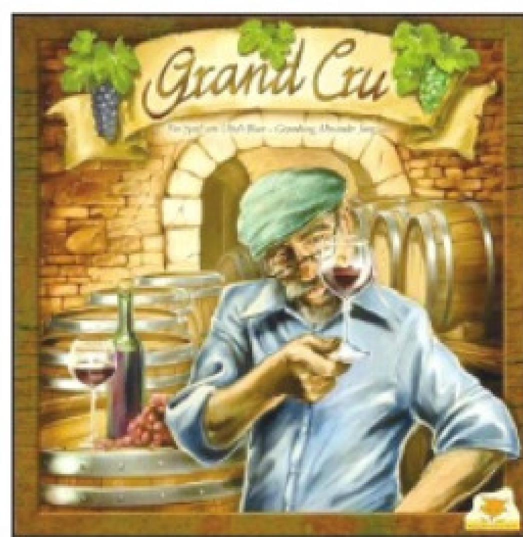
"这天，一顿丰盛的晚餐后，他们抽着雪茄烟，喝着白兰地，这两位瑞士科学家聆听着德国同僚的探险计划，他们非常认同计划，并要求加入队伍一起返回Tikal。"

"投资人搞定，签订协议，装备齐全，他们出发了"

"到达危地马拉的路程很平静，他们到达了旧遗址。不久之后，他们在溪谷旁发现了真正没有被挖掘的神庙，它属于一个很古老的国王，这个神庙藏着很多惊喜和很多很多黄金。冒险就此开始了……"

Tikal Ⅱ与原作灵感相同，但并不是简单的镜像。玩家们现在要在热带丛林里探索神庙，但是不使用行动点系统，每个回合只有两个行动：从图板四周选择一个行动板片，然后移动你自己探索神庙内部。你现在需要特殊的工具来进入各个房间，如果你拥有合适的工具，你就可以去任何地方。

游戏进行中你可以收集宝藏，不再是成套收集，而是要尝试多样化。就像Tikal中的战斗一样，你要支配更多的房间来拥有比其他玩家更多的分。因为每人只有两个行动，所以你需要快速的思考如何移动，以及如何摆放房间板片等等，权衡各种行动可以获得的价值。

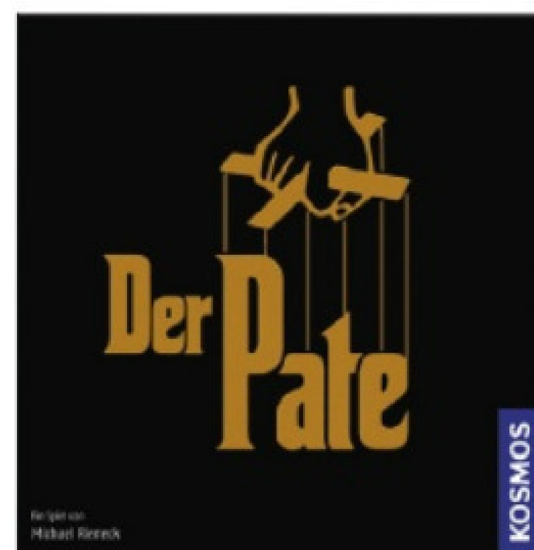


●游戏名称：Grand Cru ●中文译名：顶级酒窖
●设计师：Ulrich Blum ●出版商：eggertspiele
●出版时间：2010年10月 ●玩家人数：2～5人

这是一款支持2～5位葡萄酒爱好者的经济类策略游戏。游戏的名字代表葡萄酒商制造和生产葡萄酒的最好地方，但是生产最好的葡萄酒和经营一个成功的葡萄园需要很多要素，比如一个好的地点，耐心、奉献和对市场的了解等等，这一切都是为了可观的收益。

作为一个有雄心的葡萄酒商，玩家们要尝试在最好的位置建一个新的葡萄园。因为要做的事情很多，所以起步非常困难。对于新业务的发展和操作，玩家需要依靠当地的银行来贷款。钱很紧张，明智的投资也会有助于生意。你必须注意酒窖，并让长期贷款和短期贷款保持平衡，才能成功运作葡萄园。长远的计划和时机的把握是获胜的关键。

当有玩家首先可以还清贷款时，游戏结束。最赚钱的葡萄酒商就是游戏的胜利者。干杯！



●游戏名称：Der Pate ●中文译名：教父
●设计师：Michael Rieneck ●出版商：Kosmos
●出版时间：2010年10月 ●玩家人数：2～4人

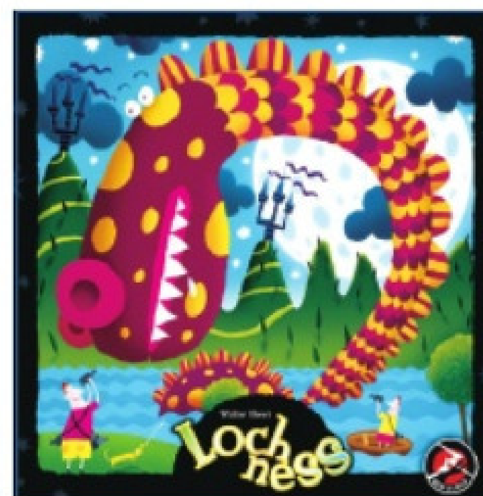
作为某个纽约黑手党家族的头儿，每个玩家都要努力得到最多的钱。你当然不是个守法的好公民，从头到尾都在做非法的生意，比如从你的娱乐场或赌博厅获得收入。你可以给FBI发敌方的情报或者煽动家族间仇杀。在顾问的帮助下，你可以获得订单而不被拒绝。通过控制报界，你可以提高你的声望和影响，从而获得额外的好处。在起诉人的帮助下，你还可以将被逮捕的家族成员或家族好友无罪释放。不要太在乎你干了些什么，你的目的就是成为老板中的老板！

展区11（Hall 11）

主要出版商：Ravensburger、Schmidt Spiele、HABA、Zoch、Amigo Spiel、Drei Magier Spiele、Adlung-Spiele、Mayfair Games、Hans im Glück



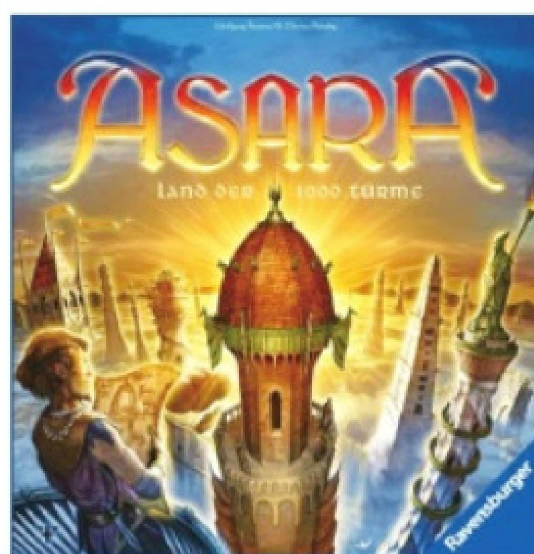
Hans im Glück的展台



●游戏名称：Loch Ness ●中文译名：尼斯湖水怪
●设计师：Ronald Wettering ●出版商：Hans im Glück
●出版时间：2010年10月 ●玩家人数：2～5人

设计师Ronald Wettering目前只有一个游戏——《救生艇》，如今他的新作将由德国著名出版商出版，这也归功于他非常成功的作品《救生艇》。

“谁能拍到著名的尼斯湖水怪？”它将定期出现，谁能在最佳的位置拿起相机拍照，谁就能得到最多的分，但是水怪在哪儿出现，谁也不能确定。每个玩家都只知道一点点信息，因此，你必须保存好你的信息，不要透露给别人。



●游戏名称：Asara ●中文译名：阿萨拉
●设计师：Wolfgang Kramer、Michael Kiesling ●出版商：Ravensburger
●出版时间：2010年10月 ●玩家人数：2～4人

著名的设计师Wolfgang Kramer和Michael Kiesling共同设计的这款游戏由德国出版商Ravensburger在Essen上首发，游戏有一个副标题：“登上1000层的高塔”。

游戏盒子的左下角，一个身着华丽的人拿着蓝图，看着面前的高塔，初升的太阳照耀在高塔上，展现出万丈光芒，这是一个假象，用来转移玩家的视线，因为游戏的要点是你站在一个更高的建筑物上当监督。我们中了你的计了，蓝图先生！

另一位著名设计师Bruno Faidutti（《富饶之城》《小马快递》的设计师）曾在早些时候体验了一次这个游戏，把它加入到了自己的理想游戏收藏室，并做了一下点评：“第一次听完规则后，我没有什么兴趣。这是一个工人放置的游戏，虽然用牌代替了工人模型，没有什么新意。游戏中的建筑物在一个幻想出的地方，也许是远东，也许是意大利，同样没有新意。但这是Kramer和Kiesling的作品，所以我们还是试试吧。玩过以后，发现这个游戏很紧凑，有深度，令人难忘。他拥有巧妙地设计和精确平衡的德式游戏机制，并不像第一眼看到的样子，而是一款非常适合广大桌游玩家的游戏。”



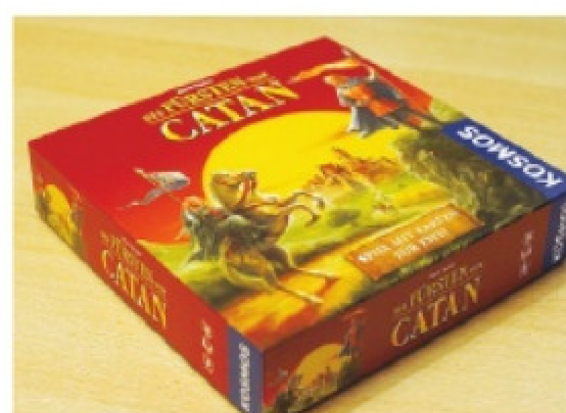
●游戏名称：Mord im Arosa ●中文译名：阿罗莎的谋杀案
●设计师：Alessandro Zucchini ●出版商：Zoch
●出版时间：2010年10月 ●玩家人数：2～6人

“设计师Alessandro Zucchini很可能因为这一款游戏的独特设计而获得今年的奖项，因为很多玩家都很想知道怎么组成盒子塔，和盒子里放些什么。”——BGN编辑

在阿罗莎酒店发生了两起凶杀案，你和你的对手们此时也住在这个酒店里，谁是凶手呢，你可以选择栽赃别人，或者为自己排除嫌疑，最后，嫌疑点数最高的人，就是凶手，而最低的人就是胜利者。在游戏开始前，玩家们要将酒店塔堆叠起来，成金字塔状。然后投掷两个红色方块（受害人指示物）到酒店内（从最上面的开口扔进去），每个玩家选定一个颜色，也要依次将自己颜色的方块拿出两个，扔到酒店内。

游戏分成两个阶段，第一阶段是找到案发地点，玩家轮流自己的回合，每次要搬开酒店中的一层，如果没有红色块在里面，则将里面的所有块拿出来，将酒店放好，然后这些块要重新投掷进去，而且由于自己侦查失败，还要再投掷一个自己的块进去。如果有红色的块，则将红色的块，拿出来，放在一旁的现场记录表上对应的层上，表示这一层是案发现场，如果同层还有其他玩家的块，则从供给拿相应的数量都放在记录表上，此时将这层的块都拿出，重新投掷进去（红色的不再投掷）。当两个红色的块都找出来后，第一阶段结束。

第二阶段期间，玩家可以选择怀疑别人或者保护自己，同样是翻开一层，如果怀疑正确，则可以在记录表上增加别人块的数量，如果选择保护自己，则有自己的块就可以从记录表上的该层拿出来。游戏结束后，数玩家在记录表上的分数，如果与受害人同层，每块3分，相邻层每块2分，其他层每块1分。从而判断谁获胜，谁是凶手。



●游戏名字：Die Fürsten von Catan ●中文译名：卡坦岛的王子
●设计师：Klaus Teuber ●出版商：Mayfair Games、Kosmos
●出版时间：2010年10月 ●玩家人数：2人

卡坦岛系列游戏的设计师Klaus Teuber打算重新制作新版的卡坦岛纸牌版，旧版最先出现在1996年，是《卡坦岛》基础版获得1995年SDJ大奖之后发行的。Klaus Teuber最近在他的在线卡坦网站上发帖说：“我将重新设计和改进卡坦纸牌游戏，并命名为‘卡坦岛的王子’，当我1995年设计卡牌版卡坦岛时，我没有考虑到为他设计扩充，但当卡坦纸牌也同样获得成功后，为了让扩充卡牌与旧牌之间更好的实现互相作用的效果，我们对规则做了很多不合适的改变，七个胜利点规则就是一个失败的典型例子。当出版商Kosmos在2008年中期提议重制卡牌版时，我非常高兴可以有机会来重新设计这个游戏。并且可以将这15年所积累的经验充分发挥，这一年我和Kosmos的Sebastian Rapp不断演练和改进游戏，他有着非常丰富的2人卡牌游戏经验，给我了非常大的帮助。希望大家在Essen上可以来体验新版的卡坦卡牌游戏”。



●游戏名字：Die kleinen Zauberlehrlinge ●中文译名：小魔术师的学徒
●设计师：Thomas Daum、Violetta Leitner ●出版商：Drei Magier Spiele
●出版时间：2010年10月 ●玩家人数：2～4人

这款游戏的灵感来自之前的桌游Nacht der Magier和2009年获得年度最佳儿童游戏奖的Das magische Labyrinth。

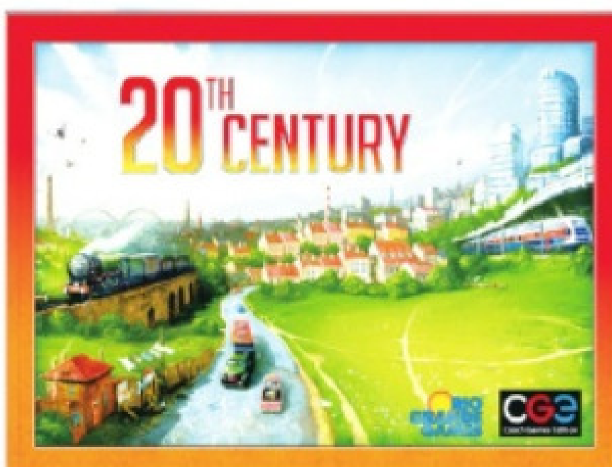
每个玩家都是一个学徒，需要把不同的配料放到正确的大锅里。在一个回合中，玩家要将一个代表配料的球放到自己的人物立体块上，然后用魔法棒推动自己的人物，到达相应的锅旁边时，再用力推人物，使之倾斜后，让球掉进锅里，如果失败了，则下回合可以继续尝试，当玩家把各种颜色的配料都放到锅里后，就要尝试把火种送到中间的火堆中，最先点亮火的玩家就是胜利者。

这款游戏有一部分组件带有磁铁，而且还有一些磁铁在图板下面，游戏开始时要摇一摇图板，从而改变磁铁的位置，这些磁铁可以干扰你的运送，并让球晃动，从而制造出其不意的困难，小心使用你的魔杖，小法师！

展区10（Hall 10）

主要出版商：Heidelberger Spieleverlag、Rio Grande Games、dV Giochi、daVinci、ABACUSSPIELE Verlags、FRED Distribution、BoardGameGeek


BoardGameGeek的展位



●游戏名称：20th Century ●中文译名：20世纪
●设计师：Vladim í r Suchý
●出版商：Czech Games Edition、Rio Grande Games
●出版时间：2010年11月 ●玩家人数：3～5人

在二十世纪，每个国家都在努力发展和进步，每个国家都有自己的路。一些变成金融领袖，一些成为知识中心。科学和贸易一起推动国家的向前发展，但是未来会变成什么样子呢？过度生产的浪费、发展的越快对环境的毁坏也就越快。要如何减轻发展给生态造成的灾难呢？

你的目标就是建立一个没有垃圾和污染的国家，只有这样你的国家才算得上是真正的发展。

游戏进行六轮，你要监督你的国家的发展。不同的发展措施，可以使你获得收入，或者是科学技术，进而改善生活品质。你的研究使你发现新的科技，从而发展自己的国家，科技甚至还可以帮助你躲避生态灾难。每一轮结束后，你的土地供给你金钱和科技，用来在下一轮发展你的国家。

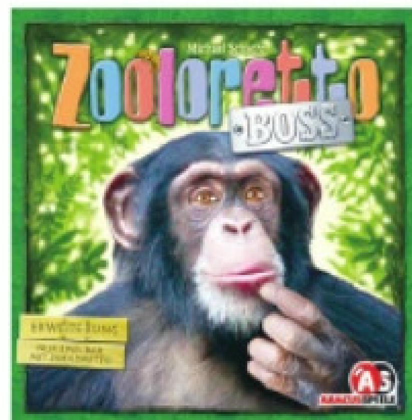
你每一轮可以根据国家的生活品质收集胜利点。在第二轮和第四轮结束时，你还可以根据你国家的发展情况得到奖励分数。第六轮结束后，基于你的收入、科技、环境质量还可以得到奖励的分数。最后拥有最高分的玩家获胜。



●游戏名称：Bang! Wild West Show ●中文译名：砰！狂野西部秀
●设计师：Emiliano Sciarra ●出版商：dV Giochi
●出版时间：2010年8月 ●玩家人数：4～7人

没有法律可以阻止狂野西部的人们！他们强壮、可怕、贪婪、疯狂！这些新的杀手在西部疯狂的肆虐，震惊了其他的枪手。你需要一点运气——你能抵挡得住不公平的对决或是不可预知的移动吗？

这个小的扩充包含八个新的人物，以及10张新的“狂野西部秀”卡。玩家每轮翻开其中一张，这些牌将改变基础规则，玩家要在这张牌的环境下进行游戏，每一轮翻开一张新的。有些卡禁止玩家间讨论，有的卡可以重新发角色，这些卡的最后一张永远是狂野西部卡。他将让所有人都变成叛徒，这就意味着子弹满天飞了！

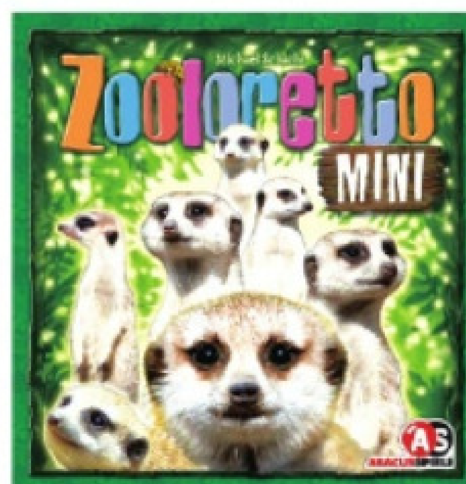


●游戏名称：Zooloretto Boss ●中文译名：动物园老板
●设计师：Michael Schacht ●出版商：Abacusspiele、Rio Grande Games
●出版时间：2010年11月 ●玩家人数：2～5人

“好的同伴和仁慈的捐赠将使动物园管理者的生活变得轻松，如果他有效地使用这些捐赠，他将获得更多的动物和货摊。如果做得对，他可以让动物园更迷人，更加吸引参观者。为了达到这种效果，你需要更多的参观者和收入。”

正确的管理新的资源，玩家就可以成为动物园的Boss!

●游戏名称：Zooloretto Mini ●中文译名：迷你动物园
●设计师：Michael Schacht ●出版商：Abacusspiele
●出版时间：2010年4月 ●玩家人数：2～5人



设计师继续添加新的动物到他的无尽动物园中。这次是蒙哥、鸵鸟和狼等动物来分享空间。

每个玩家一开始都只有一个有三个区的动物园图版，每个区可以放六个片。七种类型的动物片和三种类型的地形片放在口袋中洗混，然后玩家轮流回合，他可以选择抽一个动物，然后放在任意一个可以放动物的车上，或者拿一辆车，并获得车上的所有动物。

每个区都只能放一种动物，如果你在区中放置了雄雌各一只，你可以立刻得到一个小动物作为奖励。地形片可以放在任意区域内。如果你无法放置一个片，你可以把他放到仓库里。当你将

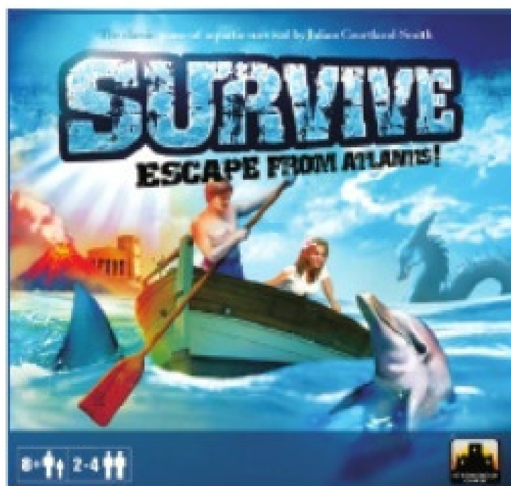
一个区域放满时，你可以立刻选择从你的仓库里丢弃一个片或者从别的仓库里拿一个片归你。当所有人都拿完车后，新的一轮开始，直到口袋抓空所有备用片后，游戏结束，玩家根据区域内的动物片数加分，在减去地形种类和仓库动物种类的分数，分数最高的玩家获胜。

从较小的配件来看，这就是一款便携版的动物园，去掉了花钱的选项，游戏变得更简单，不愧是Mini的！

展区9（Hall 9）

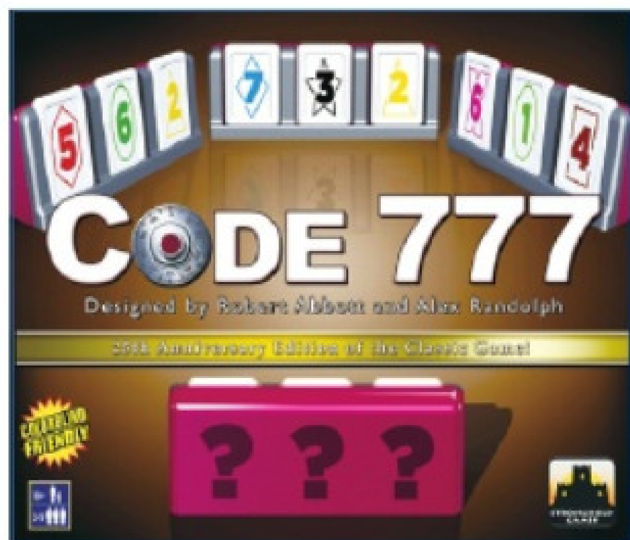
主要出版商：Stronghold Games、Lookout Games、Czech Board Games、Z-Man Games、DDD Verlag、Fantasy Flight Games、Blackgate Games、FUNBOX365 Board Game、Swan Panasia Co.、TwoPlus Game


参观展会的人，各年龄段的都有



●游戏名称：Survive: Escape from Atlantis!
●中文译名：生存——逃离阿特兰提斯！
●设计师：Julian Courtland-Smith
●出版商：Stronghold Games
●出版时间：2011年1月 ●玩家人数：2～4人

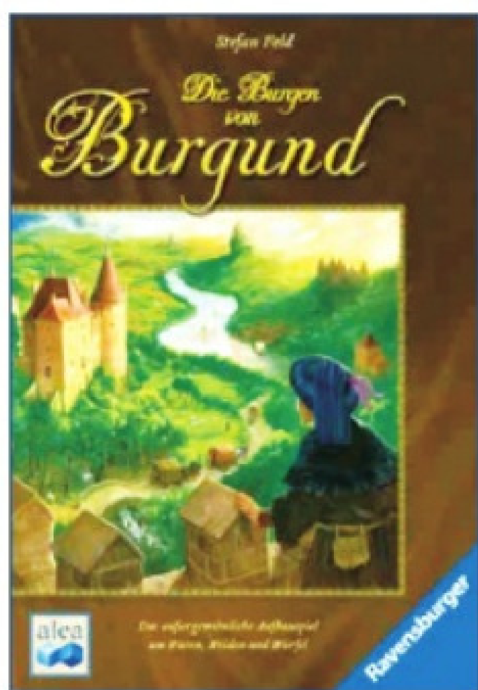
这是一款1982年出版的游戏，在全世界大约售出了150万套，如今将由Stronghold Games再版发行。在游戏中，玩家们的任务就是从不断下陷并沉入海底的岛上逃脱。玩家们要控制一部分岛民，带他们逃到阿特兰提斯岛的边缘。然后通过求助船只或海豚逃脱，但是危险潜伏的每个地方！海怪、鲸鱼、鲨鱼阻挡在逃脱的路上。每次游戏岛屿的下沉方式都不同，所以玩家每次游戏都要调整策略。跑到高地上是必须的，但你也要准备独自面对风浪！



●游戏名称：Code 777 ●中文译名：密码777
●设计师：Alex Randolph ●出版商：Stronghold Games
●出版时间：2010年9月 ●玩家人数：2～4人

在这个游戏中你要尝试猜出自己面前的三个数字是几，这些数字放在一个架子上，面向你的其他对手。在你的回合，你可以问你的对手一个关于你的数字的问题。基于答案，你可以最终确定你的数字是几。谁先猜对三次谁赢。

这是一款1985年出版的的游戏，并在1986年获得了SDJ的提名，游戏中问答牌很有趣，比如：我架子上的数字总和大于18吗？你看到的数字中缺少几种数？等等。相信这次能再版，也是因为这个游戏的确非常好玩，而且耐玩吧。

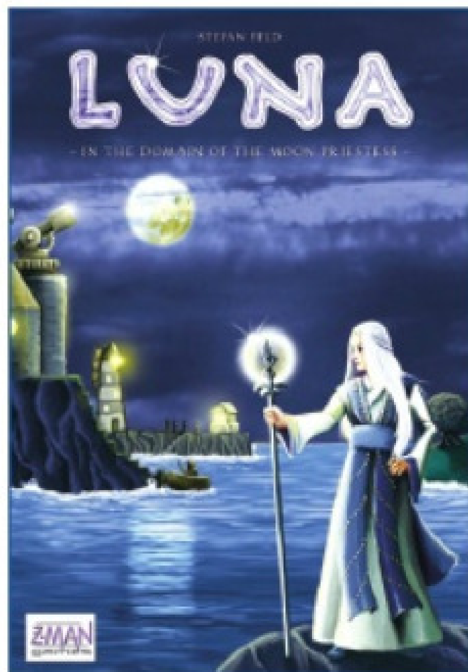


●游戏名称：Die Burgen von Burgund ●中文译名：勃艮第古堡
●设计师：Stefan Feld ●出版商：alea
●出版时间：2011年初 ●玩家人数：2～4人

Stefan Feld是一位并不张扬的设计师，从其桌游作品来看，他极具天赋，几款桌游都有着独特的机制，并不是简单的数学模型或内容游戏，都有创新的玩法，比如《龙年》《巴黎圣母院》《玫瑰之名》，以及最近新出的《仓库城》和《澳门》。

这款游戏进行五轮，每轮都有5个回合，玩家的每个回合要掷两颗骰子，来决定他们可以执行多少个行动：买片（应该是建筑物片）、放置片、卖资源等等。当百搭牌翻开时将缓解选择上的困惑。像其他alea游戏一样，获得最多分的玩家获胜。

设计师Stefan Feld说：“在这次展会上将只能看到作品的原型，也就是小样，而这次主要带一些以前的作品，比如《路易十四》，新的产品列表将在11月中旬放出。”



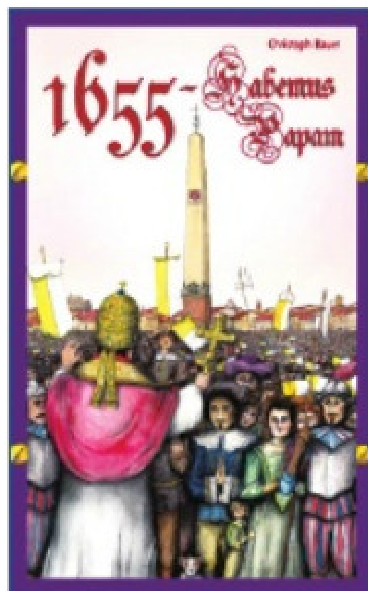
●游戏名称：Luna ●中文译名：月神露娜
●设计师：Stefan Feld ●出版商：Z-Man Games、Hall Games
●出版时间：2010年10月 ●玩家人数：1～4人

“她的统治即将结束，是时候选一个新的统治者了，她将目光注视到这些新人上，这些新人必须展现出自己的能力并得到她的青睐。最终，她将做一个决定，谁的能力最强谁就能成为她的继任者，将成为新的月亮祭祀并被人尊称‘Luna’”

Luna是月亮祭祀的名字，在得到青睐之前，要正确执行最多四个命令才能成为继任者。通过六轮的竞争，玩家要尽可能多的去收集影响力分数，从而获得游戏的胜利。

玩家在游戏中要在各个岛之间移动，玩家的位置通过“工人移动”机制执行，也就是说，他们不能在每轮开始时移动，而是在上一轮结束前移动。因此，移动成为一轮中十分重要的部分，只有在正确的时间处在正确的我置，你才能得到影响力分数。在游戏中，你可以建造新的圣坛，在神庙里工作，协助祭祀占卜，但是不要忘记去招募更多的帮手，或者从各个岛的祭祀那里获得赞许，有很多不同的行动可以进行组合。

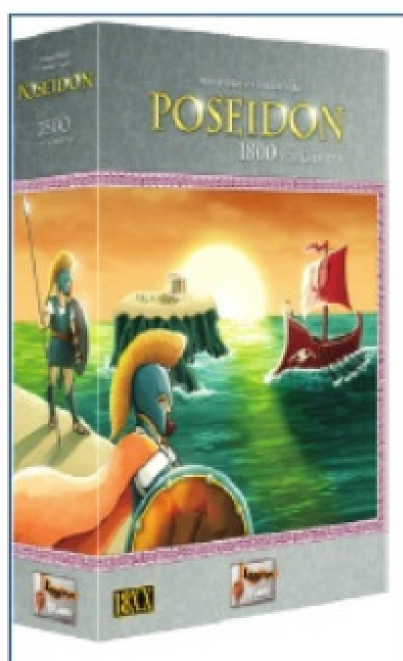
这是一款带策略和互动元素的策略游戏。岛屿和帮手在游戏开始的不同放置位置使每次游戏都有不同的感觉，而你也要因此制定新的策略。



●游戏名称：1655-Habemus Papam！ ●中文译名：1655年，我们有一位新教皇了！
●设计师：Christoph Bauer ●出版商：DDD Verlag
●出版时间：2010年10月 ●玩家人数：3～4人

打破传统，德国出版商DDD没有在展会上推出设计团队“Hanno和Wilfried”的新游戏，而是发行了新设计师Christoph Bauer的这款游戏，出版商的宣称100多名测试者体验后都对这款游戏充满热情。

从标题可以看出，玩家们将参与选择一个新的教皇，时间是在1655年，因为上一任死了，多么的明确。每个玩家都想成为新的教皇，所以玩家必须想办法来获得选票。以下是出版商的一段描述：“罗马，公元1655年，一则公告震惊了整个基督教世界，教皇英诺森十世去世了。枢机主教以闪电般的速度来到了罗马——宗教权力与阴谋的中心。玩家们作为最有可能的候选人之一，都想登上神圣的圣座，那么就需要尽可能多的得到选票，通过行贿、欺骗或者其他策略。最后，只有既拥有最多的选票又在政治舞台上拥有支配权的红衣主教才能成为教皇。有一件事情是必然的——当白色的烟雾升起，我们将大声宣告‘我们有一位新教皇了。’”



●游戏名称：Poseidon ●中文译名：波塞冬
●设计师：Helmut Ohley、Leonhard Orgler ●出版商：Z-Man Games、Lookout Games
●出版时间：2010年10月 ●玩家人数：2～5人

2-5名玩家扮演不同民族的领袖，命令自己的人民去探索，派出舰队、建造贸易站，获得尽可能高的利益。这款游戏包含很多18XX游戏的基础理念，出版商也以此做宣传“18XX，但是没有铁路”。

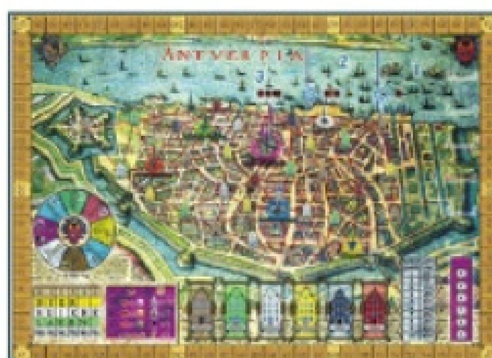
18XX的理念包括——

1.玩家不是控制一个公司，而是控制一个国家及其人民
2.游戏的目标是个人财富，最有钱的人就是胜利者。
3.玩家们在六角形图板上通过放置六角形连接片来建立自己的贸易路线，与铁轨类似。
4.火车变成了不同类型的货物
5.车站变成了贸易站

展区6（Hall 6）

主要出版商：Giochi Uniti、Ludocortex、 PD-Verlag

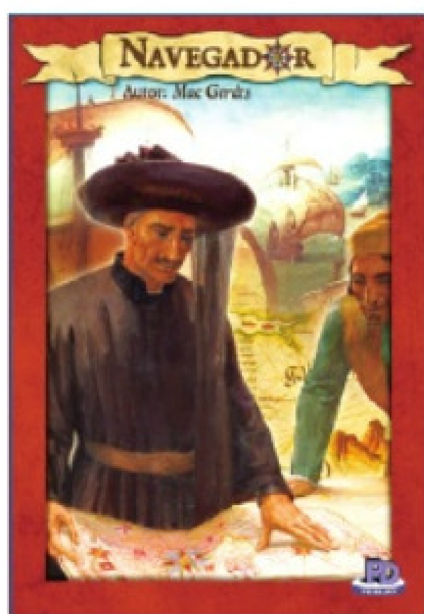

《奥林匹斯山》现场体验



●游戏名称：Antverpia ●中文译名：安特卫普
●设计师：Mac Gerdts ●出版商：PD-Verlag、Rio Grande Games
●出版时间：2010年11月 ●玩家人数：2～5人

这款游戏是2007年出版的《汉堡》的扩充，这个扩充反应出了一些早期的设计，游戏从德国的汉堡转到了比利时的安特卫普。要像获得游戏的胜利，你就必须比其他玩家多给教堂捐钱，要做到这一点，你就必须通过运输或其他生意来赚钱。

出版商宣称安特卫普有一点单调，但刺激程度绝不亚于汉堡。扩充里是一个双面的图版，一面是安特卫普，另一面则有点像汉堡。

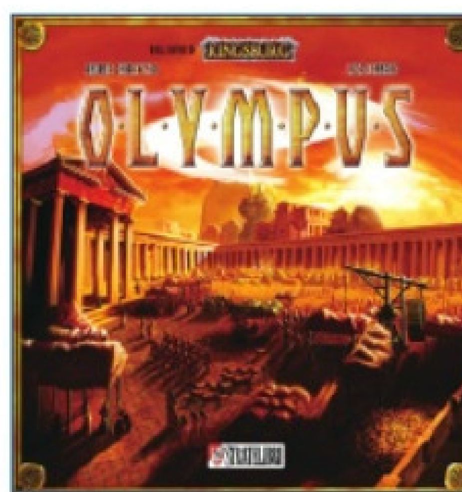


●游戏名称：Navegador ●中文译名：航海家
●设计师：Mac Gerdts ●出版商：PD-Verlag、Rio Grande Games
●出版时间：2010年12月 ●玩家人数：2～5人

15世纪，葡萄牙王子、航海家亨利召集本国最好的绘图师和水手去探索非洲沿岸。通过这次航行所带来的航海和造船上的经验，葡萄牙率先进入了“探索时代”。并最终开辟了到达印度的海上航线。在强大的实力支持下，葡萄牙控制了从巴西到日本之间垄断香料的贸易，并因此获得巨大的收益。

作为商业帝国的一份子，玩家们要参与葡萄牙全球殖民帝国的建设。探险家们将开拓到达日本长崎的航路，但未知的海域将给他们带来危险。通过建立殖民地和建造工厂，玩家需要建立必要的经济基础。糖、黄金和香料的价格会经常的变动，只有了解市场的人才能有钱完成他们不凡的计划。新发现、殖民地、船厂和教堂上的竞争，玩家们必须紧密关注对手们的行动。

《航海家》是一个上瘾的策略游戏，但是也带一点运气因素，因为没人知道未被探索的海区里有什么等着你。游戏的规则十分的简单，所以上手很快。



●游戏名称：Olympus ●中文译名：奥林匹斯山
●设计师：Andrea Chiarvesio、Luca Iennaco ●出版商：Stratelibri
●出版时间：2010年10月 ●玩家人数：3～5人

《国王堡》的设计师Andrea Chiarvesio和Luca Iennaco发布了这个新的以真实世界地理为基础的游戏，在这个游戏中，玩家控制古代希腊的一个城邦，通过祈祷神的力量来获得赞许，并帮助生产资源等等。

设计师Iennaco说：“奥林匹斯是一个百分百（无随机性）的策略游戏，机制是工人放置和

资源管理，从而构建一个获得胜利点的体系。游戏中也带有一些侵略性的选择，而不是像别的游戏那样都是相似的行动，但是聪明的玩家知道如何来防御，这说明他们更愿意静静的发展自己。”

一个玩家的城邦有六个数值来代表他的能力：人口、文化、军队以及谷物、肉和鱼的生产等级。每回合，你可以派你的一个牧师去朝拜是十个神中的一个——宙斯、赫拉、德梅特拉、阿尔特弥斯、波塞冬、雅典娜、阿芙洛狄特、阿瑞斯、赫菲斯托斯或者阿波罗。其他玩家都可以选择是否派一个牧师来加入你的仪式。神将授予每个参加者荣耀，而发起人则可以得到一个更大的荣耀；比如雅典娜，她将给发起人增加两点文化，给参与者增加一点文化。如果你没有朝拜她，她也就会同样忽视你。每个神每轮只能朝拜一次。

玩家们可以使用自己的军队攻击其他玩家，尤其是那些仓库存了好多东西的玩家。玩家还可以请求神释放一个灾祸给你的对手，从而减少他们的人口。资源可以用于建造建筑物，建筑物有各种效果和分数，建造很多的建筑物或许可以获胜。一共有45个不同的建筑物，其中33个任何人都可以建造，即使已经有了也可以建造重复的，另12个是唯一的，这里是另一个让玩家间产生争执的元素。

一旦所有牧师都完成了他们的朝拜，牧师回家准备新的一天。六个数值中，谁先比其他玩家到达最高分的可以得到额外两分；一旦出现4个这样的奖励，游戏结束，玩家们统计自己的得分和奖励分来判断谁能登上奥林匹斯山。



●游戏名称：Trolland ●中文译名：巨魔国度
●设计师：Bruno Cathala ●出版商：Ludocortex Editions
●出版时间：2010年10月 ●玩家人数：2～5人

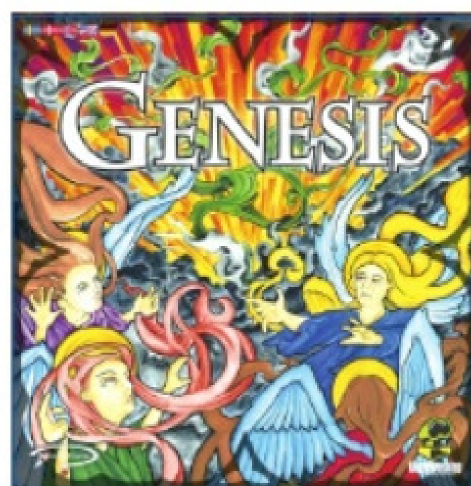
巨魔们过去生活在自己的巨魔国家内，既幸福又快乐。到了夜晚，他们围绕在火堆旁，吃着好吃的肉，讲述着古代巨魔的传说，玩传统的巨魔游戏，但是，这样的黄金时代已经过去了。每件事情都在因为移民的出现而越来越难以让人忍受，这些移民者嫉妒巨魔的财富和文化。现在巨魔国度里有大量的人，他们吃熟肉，小精灵有不确定的习俗，哥布林听着野蛮的音乐，勤奋的矮人夺走了巨魔的工作。结果，巨魔国度开始衰落。

巨魔王已经决定要立刻让一切事物变的像以前一样井井有条。作为一名巨魔主管，你的任务就是阻止并让移民回家，用马车或者用飞龙，无论有多少不想回去的移民，都要运走。游戏的技巧在于，每次运输只有装上最后一个移民的人才得分。在游戏结束时，胜利者将得到国王的奖赏，并晋升为国务大臣。

展区4（Hall 4）

主要出版商：Gigantoskop、Czech Games Edition、Portal Publishing


展区4俯视图

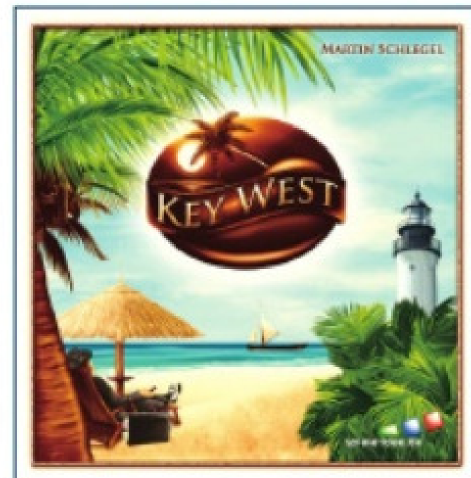


●游戏名称：Genesis ●中文译名：创世纪
●设计师：Peter Hansson ●出版商：Gigantoskop
●出版时间：2010年11月 ●玩家人数：2～6人

在上帝创造天空和大地的时候，他告诉天上的天使要在6天完成工作。到了第七天上帝来检查结果，他很满意，并赞赏出力最多的天使。

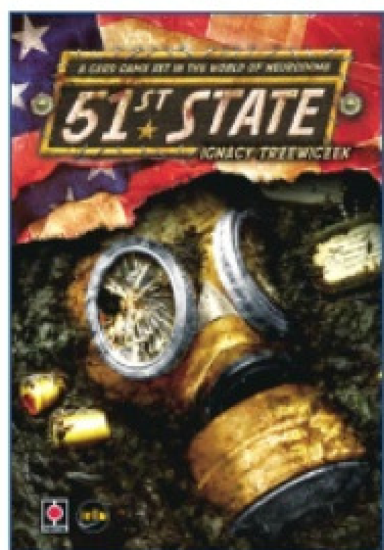
《创世纪》给你一个变成天使的机会。你要收集创世的物质，然后把他们转变成大海、山脉、鸟和野兽。你希望赢得上帝的赞赏和游戏的胜利。但是这并没有那么容易，你必须收集最有用的物质，在正确时间移动，并且每天都好好工作，并且还有应对黑暗天使的竞争。

●游戏名称：Key West ●中文译名：基维斯特
●设计师：Martin Schlegel ●出版商：Spiele-idee.de
●出版时间：2010年10月 ●玩家人数：3～5人



蓝色的大海、酷热的天气和疯狂的夜总会，这就是基维斯特，佛罗里达的最南端，是追寻狂野和刺激生活的天堂。

你如何找到自我？你可以通过开酒店挣很多钱，但是首先要把游客、艺术家和商人吸引到岛上来。种植园和雪茄工厂也可以带来丰富的利润。冒险者则更关心大海，他们可以潜入海底寻找沉船和宝藏。



●游戏名称：51st State ●中文译名：第51州
●设计师：Ignacy Trzewiczek ●出版商：Portal Publishing
●出版时间：2010年10月 ●玩家人数：2～4人

“你所了解的世界已经不再存在，这里没有政府，没有军队，没有文明，美国已经被毁灭。现在是战争爆发后的第三十年，新的力量正在尝试控制被毁坏的国家，尝试去建立新的秩序，尝试去控制其他人建立的新国家，一个新的州——第五十一州。”

这是一款后辐射时代背景的卡牌游戏，玩家可以控制四种力量中的一种（异种、商人、新纽约人、山人），努力去建设自己的新国家。玩家可以在游戏中建立新的据点，雇佣领袖，让人们去建筑物里工作，从而获得资源和新的技能。

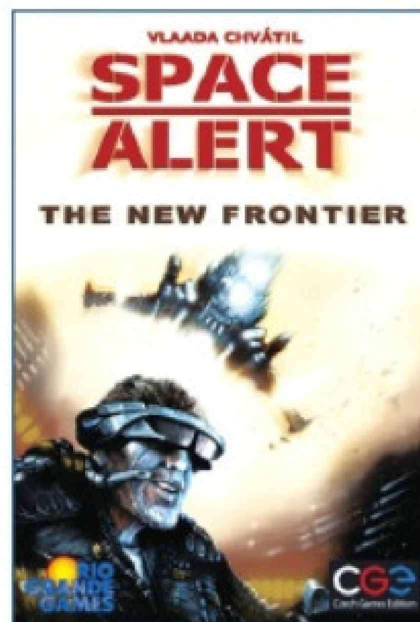
游戏中的每张卡都可以以3种不同的方式进入游戏：你可以入侵一个地点来获得相应数量的资源，你可以和这个地

点签订一个合约，从而每回合拿一个资源，或者你可以把这个地点并入你的地盘，那么你可以使用它的能力。一张卡，三种可能——请做出正确的选择。



●游戏名称：Stronghold: Undead ●中文译名：要塞——不死族
●设计师：Ignacy Trzewiczek ●出版商：Portal Publishing
●出版时间：2010年10月 ●玩家人数：2人

“防御者战死在城墙上，不死族消亡却依然战斗，黎明来临的时候，谁将昂首挺胸？谁将深埋土中？”勇敢的防卫者现在要站起来抵抗不死族部队。荣耀不在与游戏分数有关，取而代之的是两支部队要战斗八轮。不死族必须消灭人类，否则太阳升起后他们就化为灰烬了。在游戏期间，从第六轮开始，入侵者的势力开始减少。这个不死族扩充包含一组新的城堡建筑物，24张新的入侵者魔法卡，新的规则和新的领袖板等等。



●游戏名称：Space Alert: The New Frontier ●中文译名：太空警报——新边境
●设计师：Vlaada Chvatil ●出版商：Czech Games Edition、Rio Grande Games
●出版时间：2010年10月 ●玩家人数：1～5人

“新边境”里面包含多个基础游戏的扩充，玩家可以分开使用，也可以一起使用，这些扩充提供了新的挑战和新的游戏方法。

新的威胁：看起来有新的能力？这些威胁阶段真实存在，他们有时藏在保护盾下面，或者可以用等离子武器杀死你的全部成员。

红色的威胁：看起来更危险？这些红色威胁包括巨大的飞船、狡猾的侵入者和各式各样的肮脏把戏。

双行动：你想精通高效规划的艺术吗？双行动牌允许你在一回合做两个行动。如果你想完成新的任务，你需要这些额外的行动。

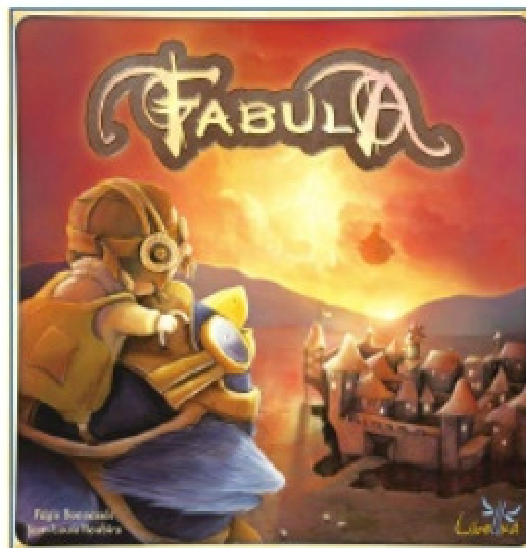
专业化：你想一次装载两颗火箭吗？或者在战斗中为飞船修复损伤？专业化让你的人员拥有更多保护飞船的方法。

展区5（Hall 5）

主要出版商：White Goblin Games、LEGO、Libellud、Alderac Entertainment Group、Queen Games、Treefrog、Argentum Verlag、Bezier Games



LEGO的展位



●游戏名称：Fabula ●中文译名：传说
●设计师：Jean-Louis Roubira、R é gis Bonness é e
●出版商：Libellud、Asmodee
●出版时间：2010年9月 ●玩家人数：3～8人

在这款新的讲故事游戏中，一个玩家要扮演作者，首先从12个故事中拿一个，然后他要从场景卡中选择一张，作为书的第一章节所要说的事。其他玩家则扮演作者书中的人物——狼、女巫、骑士等等。他们要从桌子上选一个物品，然后建议剧情该如何发展。如果作者采纳了这个建议，玩家可以得到一分。如果不采纳则没分。无论哪种情况，这张物品卡都不再使用，然后下一个玩家再选一张，建议一个新的方向或者重申前者的建议。

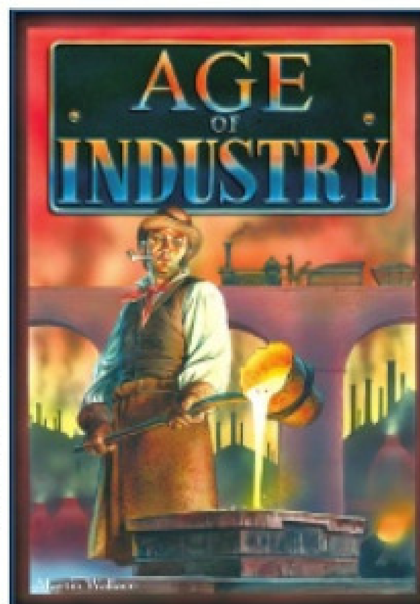
一旦每个玩家都提过建议后，作者进入第二章，在这一章建议成功的玩家将得到2分，以此类推，在第三章建议成功的玩家将得到3分。然后总分最高的两个人，用剩下的两张牌给故事一个完美的结局，谁的好谁就获胜。



●游戏名称：Vinhos ●中文译名：葡萄酒
●设计师：Vital Lacerda ●出版商：What's Your Game?、Z-Man Games
●出版时间：2010年11月 ●玩家人数：2～4人

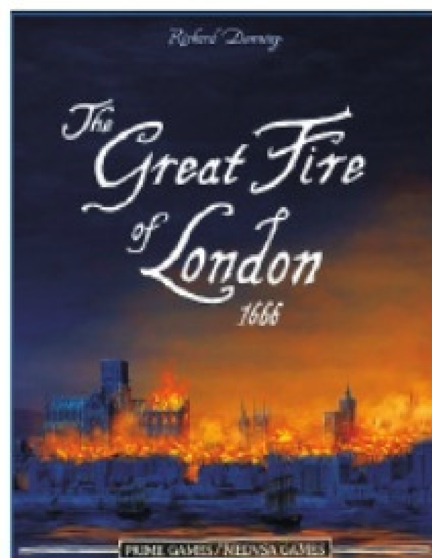
游戏原名是西班牙文“Vin í cola”，也就是酿酒厂的意思，但是人们会无法避免的将他与其他的cola游戏相比较，所以最后改名为Vinhos。

在游戏中，玩家们购买葡萄园、培养葡萄藤、管理储藏室，就像管理一个真实的葡萄酒庄园一样，为了可以将葡萄酒卖到餐厅、咖啡馆或其他客人而忙碌着。游戏有非常多的配件和华丽的画风，葡萄酒爱好者们又有福了！



●游戏名称：Age of Industry ●中文译名：工业时代
●设计师：Martin Wallace ●出版商：Treefrog Games、Mayfair Games
●出版时间：2010年9月 ●玩家人数：3～5人

产业革命爆发后，传统的工匠被蒸汽动力的机器所取代，玩家们将在游戏中扮演大亨，通过投资在天然矿产、制造业以及将他们关联在一起的运输业来建立自己的产业帝国。六个初期工业可供玩家选择：棉纺厂、工厂、煤矿、钢铁厂、港口和船，玩家还可以选择建设铁路系统来连接各个地方市场，运送自己的货物。

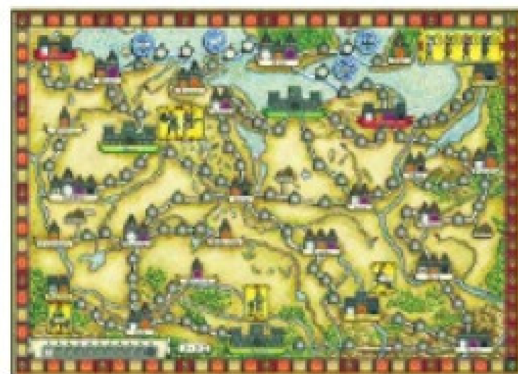


●游戏名称：The Great Fire of London 1666 ●中文译名：1666年伦敦大火
●设计师：Richard Denning ●出版商：Prime Games、Medusa Games
●出版时间：2010年 ●玩家人数：3～6人

1666年9月，伦敦普丁巷一家面包房忘记关自己的火炉，引起火灾，火势迅速蔓延开来，大火烧了4天，共烧毁13000间房屋，7万到8万人无家可归。

玩家在游戏中扮演有身份有地位的人，并且在伦敦有很多房产。玩家可以使用训练有素的队伍来灭火，摧毁一些房子来阻止火势蔓延，或者闭上眼睛看着火势蔓延并烧毁对手的房子。当然，灭火也可以给你一些奖励。而且每个玩家还有几个秘密目标来获得分数，比如帮助其他玩家或者保护城市的某一个区域。游戏结束时，存有最多资产的玩家将获胜。

●游戏名称：Hansa Teutonica: East Expansion ●中文译名：日耳曼商会——东部扩充
●设计师：Andreas Steding ●出版商：Argentum Verlag、Z-Man Games
●出版时间：2010年10月 ●玩家人数：3～5人



德国的汉莎同盟已经发展到了欧洲的东部地区。新的联盟的加入和海洋道路的出现都是十分重要的部分。这是《日耳曼商会》的扩充，《日耳曼商会》这款游戏本刊2010年第08期有比较详细的介绍，玩家们现在要为了最好商人的头衔，面对新的挑战了。

中国桌游在Essen

在2009年的Essen展会上，中国台湾省的新天鹅堡公司带着TwoPlus公司的3款游戏参展，大大的激励了国产原创游戏的热情。

经过一年左右时间的发展，不仅国内桌游吧遍地开花，国产桌游也是层出不穷，这其中虽然不乏急功近利者及粗制滥造者，但依然有相当数量的真正意义的国产原创桌游产品出现。同时，这一年里国内的桌游公司开始代理销售国外产品的中文版，甚至于外国设计者签约合作，发行独家中文版游戏，这些都是国内桌游业蓬勃发展的实证。我们相信国内桌游终会在国际市场上占有一席之地。


方盒子公司（Funbox365）展位

这次Essen展会上，中国香港地区和台湾地区分别有2家和6家出版商参展，众所周知，港台地区的桌游市场及发展历史要比内地早20年左右，之前的Essen展会也多有参加，这里就不过多介绍（去年的TwoPlus公司今年也有参展）。

大陆地区这次有6个展位（去年只有Funbox365一家，而且还是与台湾新天鹅堡公司共享一个展位）。其中有一家是宁波荣威玩具加工厂，早在2007年他们就开始代工国外的桌游产品，有非常丰富的制作经验，相信这次会接到一些制作订单，另一家是上海的Kitablo，这是一家专门生产儿童读物和儿童启蒙游戏的厂家。


“谋杀法则”教学

另外四家则是正牌的桌游产品出版商了，他们分别是：上海的Cross Circle Games公司、北京的游卡桌游、上海Funbox365以及北京的Blackgate Games。Funbox365和Blackgate Games分别带去的是今年6月份出版的《Mr.M的谋杀法则》和《死亡前线》，Funbox致力于国内桌游发展多年，有着完整的销售体系，今年推出了“盒能厂”原创产品推广平台，十分注重国内原创游戏的开发。

Blackgate Games则是北京一家专供影视特效制作的团队，由于对战棋的偏好，去年曾制作《死亡前线》的版图版，后与Funbox共同推出了《死亡前线》的纸牌版，在国内有一定的影响力，尤其是美工出身的团队，卡牌图片都很精美。《死亡前线》是一款单兵战术纸牌游戏，在游戏中你将控制一支部队和友军共同与对手进行战术的对抗。通过游戏你可以了解大量二战时期的作战部队及装备，也是二战迷们不可多得的收藏佳品。游戏适合2～8位玩家游戏，游戏中玩家可以通过地形的组合和战术的运用来达到最终的任务目的。多样化的地形组合可以使每次游戏都有完全不同的体验和胜利模式，14种战术指令牌可以组成更多的战术动作。

Cross Circle Games是今年刚刚成立的一家公司，总部设在上海，致力于桌游的原创和本土化，成立之初就邀请了国内玩家非常熟悉的台湾设计师吴达德（Ta-Te Wu）先生担任产品经理，先是代理了FFG公司出版的、以冰与火小说为背景、使用《战争之道》机制的对战游戏《维斯特洛》的中文版，之后就设计了这款《赌神》，步伐也是相当的快，据吴达德先生介绍，这次展会还带了很多的原创游戏原型，都将在明年推出，让我们拭目以待吧。下面我们来看看《赌神》这款游戏——让《赌神三十六计》带你来体验赌神大会上变幻无常的游戏人生吧！这是一款3～8人的版图游戏，轻松有趣。赌神大会开始时，参赛的玩家都处于端茶小弟的位置。每局比赛中，所有玩家进行投注，并按规则使用各自的赌神牌计策，争取获胜。当一局结束时，结算本局的输赢情况，同时在版图计分区上移动相应的格数。当第七局结束或当某局结束有玩家登上赌神宝座时，赌神大会结束。


《赌神》游戏展示，展位悬挂的国旗十分醒目

游卡桌游本次参展的游戏是《回转寿司》，是供2～4人参与的轻量级欢乐型游戏。你想手到擒来大快朵颐吗？你想尽享美味一饱口福吗？你想证明自己是最优秀的食客吗？快来游卡回转寿司店吧，在这个美食的天下，唯有迅速提升自己的鉴别能力，增加沉着冷静的应对经验，训练以“筷”制胜的盖世神功，才能使得众寿司乖乖听命，成为真正的回转寿司之王。

总体而言，国内的原创桌游产业，还刚刚处在起步阶段，今年Essen展会参展的国内出版商数量虽比去年有了明显的增加，但带去参展的游戏的数量和品质还有相当大的提升空间。从


“回转寿司”展示图

2006年前后国外的桌游产品开始进入中国玩家的视线，到今天国内开始有自己的设计师和出版商，仅仅4年，我感叹这迅速的发展，相信中国人的聪明才智加上中国悠久的历史和文化，定会在桌游领域开拓出一片属于我们自己的天地，也十分期待着中国桌游业崛起的那一天！但罗马不是一天建成的，以经济建设为中心的社会，人心难免浮躁，我们一定不要为追逐短期的经济及其他方面利益，助长抄袭和篡改而非努力原创的不良风气，不要让桌游产业变成金钱的奴隶，而忽视了桌游真正的社会价值，那就是促进人与人之间的交流。借此机会，鼓励设计师们不断地积累各种桌游知识和理念，静下心来创造有价值的精品游戏！

从Essen展会看桌游的发展方向


这熙熙攘攘的人流中，或许真的会出现未来的桌游设计大师

这次Essen展会与以往一样，一共历时四天，根据官方提供的出版商和展位名录统计，大约有420个不同的出版商（或个人）参加这次的展会（其中包括一些图书、动漫等相关周边厂商或店铺参展），共来自29个不同的国家，其中德国本土的最多，大约有300个，其次是美国、法国、英国、荷兰等国，主要以欧洲国家为主。亚洲参加的有中国、韩国、日本、新加坡，中国方面大陆有6家，同时香港和台湾地区也有一些。以每个参展商（或个人）至少带一个游戏为基准计算，总共有大约500个游戏出现在展会上，而且多数都是新游戏以及游戏原型，所以，Essen展作为全世界最大的桌游展会，绝不是浪得虚名，无论是美国Gen Con（美国最大的桌游聚会，起始于1968年，最初只是战棋游戏聚会，后来加入了D&D游戏，随着桌游的发展，现在桌游占主要地位，每年8月在美国举行，地点不固定，目前也在法国、英国等其他国家举办过），还是每年2月的纽伦堡展会（德国另一大玩具展会，以出版商交易版权为主，不对玩家开放），都远不能及。那么这个展会又将对桌游的发展带来什么影响和积极的作用呢？

首先，我们看到，桌游的原动力依然在德国，无论出版商还是设计师，德国国籍都占大多数，这些设计师都本着德式游戏的理念在创造桌游，使德式游戏掌控着世界桌游的潮流，这其中的缘由，很主要的一方面就是德式游戏包含着先进的博弈理念和人文精神，使桌游在现代社会中有着自己的存在价值。美式游戏虽然在市场上也有一席之地，但其较多的暴力、极端冲突等因素，使其无法在以家庭为基础构架的社会中广泛的普及，从而无法扛起桌游发展的大旗。

同时，德国的桌游大奖SDJ（德国年度游戏大奖Spiel des Jahres）、DSP（德国年度最有价值游戏奖Deutscher Spiele Preis）等，在评奖过程中也都一直奉行着这种理念，引导着设计师们，像这两年的SDJ就开始逐渐评选适合家庭的轻度策略游戏和聚会游戏，DSP由于是德国玩家投票选举，所以获奖游戏还是高度策略游戏。

其次，我们看到了德式游戏发展的方式，来到展会，你如果想找一个德国游戏，那么你所要知道的一定是哪位设计师的作品，但如果你想找一款美国游戏，那么你一定要记得是哪家出版商的。因为，在德国，最有名的是桌游设计师，而不是桌游出版商，一个设计师可能会给多个出版商提供游戏（比如Stefan Feld），或者自己建立公司出游戏（比如2F），这种例子数不胜数。但是，在美国，最有名的是出版商，比如FFG、GMT，我们不曾记得有那位设计师抛头露面，主导一款游戏的推广和宣传，这是因为他们隶属于这个公司，很多产品都是团队的作品，而不属于他个人。

这样我们就会发现一个问题，德式游戏推崇公平、博弈的游戏理念，设计时注重平衡多人机制，但设计师确是一个人，简单说就是一个设计师，设计多人的游戏环境，并且要保证这个环境是公平，是有竞争的。而美式游戏，多以宣扬个人英雄主义为主导，玩家之间并不一定是公平的，但要绝对的对立。美式游戏多是一个团队的结晶，简单说就是一群人，为一个或一种胜利者设计一款游戏。

这种情况反映了一种设计游戏的理念和传承，德式桌游是从棋类游戏发展到今天的，较少受电脑或电子游戏的影响，而棋类游戏最重要的内涵就是公平竞赛，这使得德国人的头脑里对公平、对博弈的理解几乎是与生俱来的。在1995年《卡坦岛》树立德式游戏的典范之前，德国人有着将近20年的摸索，这其中有无数玩法各异的棋类游戏，1979年第一届SDJ评选时，候选的几乎全是棋类游戏。那时美国已经有像“大富翁”这样的经济题材游戏，但美国人对于桌游的原创似乎不那么的热衷，原创桌游要少的多。

像Essen桌游展这样的展会，一个重要意义就是给玩家带去最新的游戏理念和最真实的个人成就，让设计师可以一代一代的传承，激励他们，引导他们，让他们了解设计游戏的初衷不是经济利益，而是一种个人荣耀和成就，说不定下一位大师就是Essen的常客呢。

最后，我不得不遗憾地说，德式游戏的发展，似乎也遇到了瓶颈。从去年展会到今天，我个人玩了超过40款新游戏，都是在去年Essen展或后来的评测中口碑很好的游戏，但我发现真正可以让人玩上10盘、20盘的游戏基本没有，几年前玩“波多黎各”都是一玩一个下午……

在美国BGG网站的排名榜上，前20名的策略游戏只有1个是2009年出的，还是几十年前一个游戏的简化版。于此同时，有很多玩家开始抱怨德式游戏，认为设计师在“德式”的圈圈里，只是在不断地寻找平衡，寻找妥协的办法，而不是在设计，他们只是让玩家在有四个相似答案的问答题里选一个；另一个呼声则来自一名BGG玩家，他说今年去展会什么都不买，觉得没有什么游戏值得一买、值得收藏，而回帖中有人认同，当然也有人嗤之以鼻，说是他对游戏失去了兴趣。

这确实值得我们思考，在设计游戏的过程中，我们在考虑创新的玩法，但我们的设计是否带有创新性呢，去年桌游世界销售排行榜，第一名《卡坦岛》，第二名《卡卡颂》（2000年），我相信在其他任何产业，没有什么产品可以在出现15年后，还在这个领域销售排行第一。所有东西都在不断创新，不断发展着。因此，我们并不寄希望于美国或法国等其他欧洲国家能一飞冲天，取代德国的位置，因为这需要积累和不断的创新，不是短时间之内可以完成的，我们真正期待的是德式游戏可以出现一个新的领袖，一个新的指路人。P



360与腾讯之间的战争，让我们知道了“网络安全”的重要性，在他们相互指责对方偷窥用户隐私的同时，作为普通用户而言，却是人人自危。对于互联网安全领域中的争论，是非常容易延伸到网络游戏领域中。其实这也非常容易让人理解，毕竟如今网络游戏在中国整个互联网产业中，占据了相当大的一部分比重。之前，在《龙之谷》内提示所有玩家“腾讯QQ存在安全漏洞，可能会泄露玩家帐号信息，请在登录《龙之谷》之前，关闭QQ”。这一则消息出自盛大之口，是有着足够分量的。作为国内顶级网络游戏运营商之一的盛大，公开发布此消息，无疑将自身产品安全与网络IM软件进行了关联。这其中的谁是谁非，不是本篇文章所要涉及的内容。但通过盛大的这一举动，以及360与腾讯之间的战争，却非常清楚的表明，网络安全又再一次被推到风头浪尖之中。

谁动了我的账号？

■河北 老鸭

作为玩家来说，最关心的就是自己游戏帐号的安全保障。而这个保障的关键，就是使用的电脑是否处在安全状态。说到这里笔者应该陈述一个事实，对于任何一台以连接互联网的电脑而言，不可能会处于绝对安全状态；而使用的任何操作平台、软件，都必将存在Bug。一句老话说的好：软件就意味着Bug。那么既然无法做到绝对安全，那么又将如何保证自身使用的电脑处于一个相对安全的状态呢？本篇将为您详细解读网游帐号安全的相关内容，让您对网游帐号安全有一个全方位的了解，最终做到：我的安全我做主！



360 VS QQ网络安全，事关重大

是谁？在威胁你的安全！

经常在游戏中遇到有玩家帐号被盗，虚拟道具丢失等事件。当很多人看见这个事情的时候，联想的第一个疑点，应该就是被盗者使用的电脑中了病毒。的确，电脑病毒是威胁网游帐号安全的第一杀手。然而在互联网技术如此发达的如今，特别是杀毒软件功效日渐强大的当前，普通的电脑病毒甚至是变种病毒，已经无法突破杀毒软件和防火墙的拦截。其实，病毒仅仅是盗取网游帐号诸多手段中的一种方法，还有很多鲜为人知的隐藏杀手并不为大众所知。那么，除了电脑病毒之外，还有那些手段可以盗取网游帐号信息呢？接下来，我们就为您解开网游帐号盗取方式的神秘面纱！

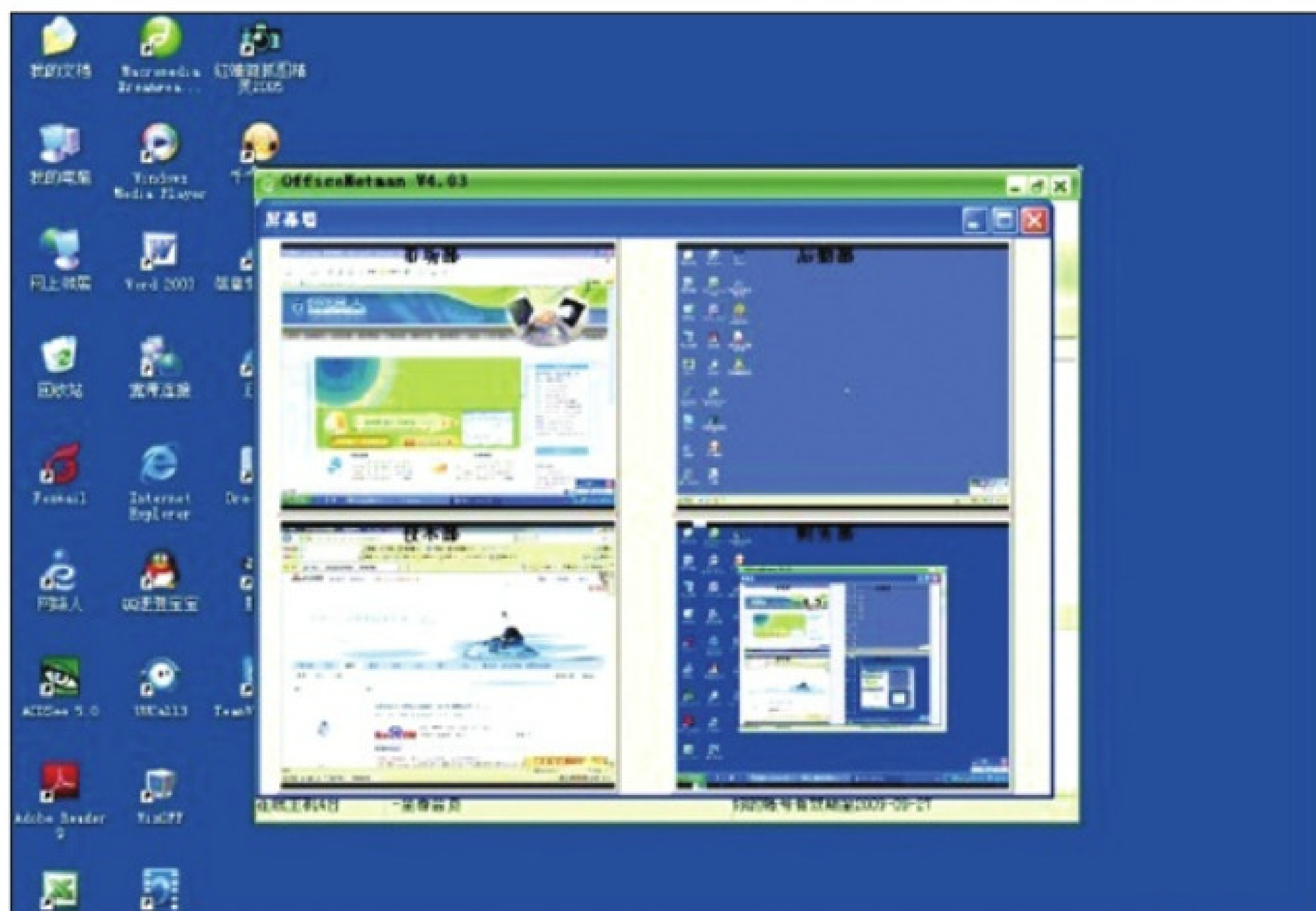
感染你，没商量……电脑病毒

针对于电脑病毒来说，我想很多玩家绝对不会陌生。在互联网这个鱼目混杂的环境中，又有谁的电脑没有感染过病毒呢？用于盗取网游帐号信息的病毒，通常为木马病毒。目前以键盘记录、远程操控、屏幕截取最为常见。这三种类型的电脑病毒有一个共同的特性，那就是必须要通过载体来传播，



是谁在威胁你的电脑安全





（上图）电脑病毒，罪魁祸首
（右图）远程操作，玩家信息全部泄露

而且一定要玩家与病毒文件发生使用操作后，才能感染到玩家电脑中。

键盘记录的形式，是目前一种很古老，但却是非常有效的木马的方式，在后台记录玩家通过键盘输入的字符、以及连接到的相应网游服务器IP，并将这份记录以邮件的形式发送到盗号者指定的邮箱中，从而完成盗号行为。

远程操控是一种比较强调技术手段的盗号方式。将玩家电脑开启远程操控后面，盗号者就可以在使用的电脑中，对以监控的电脑实施远程操控。这种方法一般用于盗取玩家电脑中比较重要的个人信息。但由于玩家在输入账号时，所显示出来的是隐藏字符，所以通常情况下远程操控必然会伴随着键盘记录。

屏幕截取与远程操控有着相同的功效，不过是以截图、并发送到盗号者邮箱为主要方式。这种方式的盗号行为，一般不会用于直接获得账号密码，而是主要用于盗取玩家密保卡。关于盗取密保卡的方式方法，我们将在接下来的文中，做详细的说明。

千古祸害……行骗者

大家对于游戏中的骗子，想必是痛恨至极。这些骗子大多以散布虚假信息，诱惑信息为手段，让大家误信其所发布所谓的“真实内容”。通常使用的手段有：

1.在游戏论坛中以充满诱惑性的字眼，来发布木马病毒连接，例如发布“强化装备秘籍”的帖子，然后在帖子的部分文字上加入超链接，当玩家误点这个字眼的时候，超链接将直接把玩家指向挂马网站。

2.在游戏中以假官方公告的形式，散布中奖、优惠等虚假信息，并且隐蔽性很高。但如果玩家仔细辨别，就能发现这些骗子所使用的游戏ID，与官方系统ID是有着天壤之别的。总之一句话，天上是绝对不会掉馅饼。

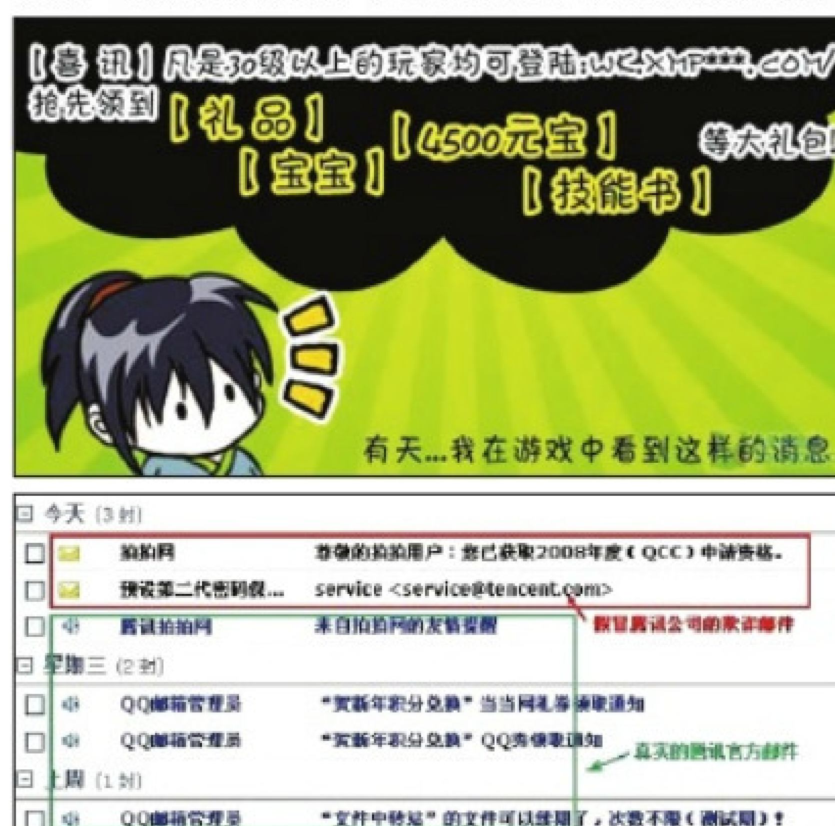
3.发送垃圾邮件。每个网民都受到过垃圾邮件的骚扰，有些行骗者以发送“系统邮件”为名，宣称您的游戏帐号处于不安全状态，并将挂马网站伪装成官方网站，并通知玩家前往该网站进行密码修改。当玩家一旦在此网站进行密码修改，随即帐号和密码信息也必然被行骗者获取。

4.在游戏中玩家会结实很多朋友，而IM软件就成为玩家与朋友之间交流的主要工具。此时冒充“朋友”的行骗者就会通过IM软件，还刺探玩家的相关信息。例如获取玩家信任，通过IM软件向玩家点对点发送病毒文件；使用黑客软件侦测玩家IP，从而对玩家的电脑进行入侵等等。

不是不盗，时候未到……肆虐的外挂

玩网游的人，对外挂绝对不会陌生。当玩家使用了外挂之后，将会从寻常百姓摇身一变成为超人。外挂这种严重破坏游戏正常秩序的软件，对很多玩家来说，是充满了无限诱惑力的。正是由于外挂的这种特殊功效，所以玩家对外挂的需求，是一块非常大的地下市场。但盗号者也正是看中了玩家的这种隐性需求，将各种盗号木马捆绑在外挂之中，以及在外挂发布网站上挂马。

对于外挂的制作者们来说，对外宣传“绝对安全、绿色无马”的口号，则是他们吸引玩家的主要手段。而对玩家在使用过一段那些“安全外挂”之后，也没有出现账号被盗的现象，这是否就意味着绝对安全呢？实则不然！几乎所有的外挂都是要求玩家首先登录外挂，然后再登录游戏，美其名曰是逃避游戏官方的监查。但这其中背后的隐性阴谋，又有多少玩家知道？首先来说，外挂必须要进行网络连接，而如果说在外挂中捆绑了键盘监控等木马程序，那么当玩家在打开外挂后，再对游戏进行登录时，游戏帐号信息将彻底暴露在外挂的监控之下。安全，又从何谈起呢？引用外挂制作者的一句话来说，没有任何





（上图1）网络游戏行骗，无一不是诱惑连连
（上图2）假冒的客服邮件
（右图）外挂，已经是木马发布的最大平台

一款游戏外挂是安全的，不是无法盗取你的游戏帐号，而是一个想不想盗取的问题，只是时机未到而已。



防火墙可以有效拦截病毒攻击

守株待兔的盗窃犯……钓鱼网站

利用钓鱼网站盗取网络用户隐私信息，在目前来说是非常流行的一种手段。在钓鱼网站中，很多玩家不知不觉的就将自己的信息发布出去。这些伪装极其隐蔽的钓鱼网站，在某种程度来说，颇有些姜太公钓鱼、愿者上钩的意思。所以对于普通玩家来说，不要轻信除官方网站之外的任何与所玩游戏相关的网站，在需要进行访问时，必须要仔细甄别。例如目前十分火爆的《龙之谷》官方网站dn.sdo.com，而钓鱼网站则可以将sdo中的“o”，换成阿拉伯数字内的“0”。这就是钓鱼网站惯用的偷梁换柱技巧。所以说，拥有一双慧眼，是甄别钓鱼网站的关键。

病毒传播的暗性通道……P2P下载

要想在互联网上获取更多的资源，普通的服务器下载是绝对不能满足的。那么要通过什么方式，才能获取更多的信息量呢？那无疑就是以P2P的形式，让网民进行点对点下载。简单来说，P2P就是指数据的传输不再通过服务器，而是网络用户之间直接传递数据。因为在使用P2P下载时，一定会从其他用户处下载同名资源，所以这样就绝对无法保证所下载信息的安全性。因为如果某一个资源被木马打包的话，那么通过P2P的形式，将以发射性概念进行传播，其中尤其以P2P形式来下载游戏客户端最为严重。虽然说目前游戏官方在推出客户端的时候，一定会放出MD5验证码，但又有多少人对客户端进行MD5验证呢？又有多少人知道MD5是什么含义呢？无可争议，中国网络文盲对网络安全知识的匮乏，无疑也给木马传播带来了绝佳温床。



MD5校验器下载　MD5校验器使用方法

MD5的作用--如果想知道某个下载文件和网站的原始文件是否一模一样，就可以给自己下载的文件做个MD5校验。如果得到的MD5值和网站公布的相同，可确认所下载的文件是正确、完整的。如有不同，说明你下载的文件是错误或不完整的。查看更多>>>
点此下载MD5校验器

本次客户端安装文件的MD5校验码

下载文件名	MD5校验码
Data.z01	ab5e4e533d09b4a08f3bd44222713ad
Data.z02	d18f294a080f43a6eb49445904c3bc73
Data.z03	88179d6f5363d6cad0bf45b17adb4944
Data.zip	d25eacbfadb7362906f7a0fe1ecc4057

（左上图）钓鱼网站往往是在域名中大做文章
（左图）下载客户端，需验证MD5码

看到这里，您是否觉得互联网根本就没有安全可言呢？其实当笔者构思这位篇文章的时候，就已经定下了一个结论：有互联网，就有罪犯，就有网络盗窃发生。在上文中，笔者介绍了一些盗号者常用的盗窃手段，但由于才疏学浅，所列举的案例也绝对无法覆盖全面，但基本上讲述了网游玩家帐号安全存在的隐患，以及盗号者惯用的寻常伎俩。如果您是网络高手，欢迎您对接下来的“防范措施”进行批评与指正；如果您对网络安全赏识不太熟悉的话，请您仔细阅读下面的内容，虽然在互联网上没有绝对的安全，但至少可给您提个醒儿，一个保护游戏帐号安全的“醒儿”。

兵来将挡、水来土掩……网游账号安全防范措施

说起网络安全防范措施，的确是一个老生常谈的话题。接下来我们将针对网游账号安全，给出一些最为有效的防范手段。也许您对这些方法早已熟知，也许您对网游帐号安全防范一知半解，但笔者希望通过这次归类总结，能给您的网游帐号安全提供一些意见与帮助，也不失为劳苦之举。

防范电脑病毒，人人有责

有人说怕中电脑病毒，就用杀毒软件，其实这个说法笔者不予认同。当杀毒软件报警电脑受到病毒侵害的时候，其实病毒已经在您的电脑中了，或者说您正在遭受病毒的攻击。而我们需要的是不给病毒任何的攻击机会，那么又将如何做到呢？

首先一点就是选用正规的网络防火墙软件，此举可以阻止网络上的恶意攻击，防止电脑受到暴力侵害。目前国内一些流行的杀毒软件都具有此功能，例如瑞星防火墙、金山网盾、江民等等。

其次，很多病毒的传播需要载体，而我们阻止这些载体之后，可以有效的防范病毒对电脑的侵害。一般来说，下载各类信息的时候，务必要到正规网站下载，并且在打开下载文件之前，一定要进行杀毒检验，并对一些EXE文件进行MD5码检验。此举，将大大提升下载信息的安全性，是一种防范于未然的良好网络习惯。

其三，对于陌生人传递的网址、文件，在确认其安全性之前，不要轻易打开。特别是网站，因为很多挂马网站就是通过此种途径，进行传播的。对于模棱两可的网站来说，宁可不去访问，也不要轻信打开。电脑被挂马、中毒，往往就是在疏忽间造成的。





（上图）网游中的典型骗术
（下图）盗号的公开叫卖，谁说这不是另一个陷阱
（右图）外挂与木马的产业链

其四，在连接互联网后，可打开进程管理器查看正在连接的网络进程。对于那些名字比较奇怪、比较生疏的进程进行查询。通过互联网搜索引擎，可以很直接的连接到目前进程中，是否存在安全威胁。这一点希望所有读者牢记于心，因为在检查本机是否中毒时，查看进程是非常有效的方式方法。

牢记“天上不会掉馅饼”，让骗子彻底消失

对于在网络中受骗的人来说，笔者对他们有着同情，但可怜之人必有可恨之处。所有上当受骗者，皆因一个“贪”字所起。天上不会掉馅饼，那么多好事儿为何会偏偏砸中“你”呢？在网上各类虚假信息中，背后隐藏的都是不可告人的阴谋。虚假信息、虚假网站，无疑不是以各类“奖励”来诱惑玩家。而那些冒充游戏官方人员的骗子们，也都是花言巧语般蒙骗玩家，最终目的也就是盗取玩家帐号。

请大家牢记以下几点，让骗子彻底消失：

1.游戏官方人员绝对不会要您的帐号密码，一切需要您直接提供密码的所谓“领奖”，统统为骗术。

2.在游戏中以RMB形式上购买虚拟道具时，那些过于便宜的虚拟道具，则有很大的嫌疑是骗术。

3.游戏内经常有一些人叫卖道具，而交易时却告知买家以网上购物的形式进行交易，美其名曰“省掉不必要的费用”。虽说目前网上购物实现了买卖实名制，但作假者无孔不入。要想进行游戏虚拟道具交易，必须要在第三方委托交易平台进行。换句大实话，那些“不必要的费用”是卖家承担，又与我们买家有何关联呢？

4.无论是在游戏内，还是游戏外，切记不要泄漏游戏帐号、密码、身份证号码、手机号码，因为这些都与您的帐号安全息息相关。保护好个人隐私，是您帐号安全的重要保证。

最后总结一句，由于网络的虚拟程度过于膨胀，所以在网络的天空中，更不会有真实的馅饼掉下。改一句成语来做个总结，那就是——宁缺毋丢。

抵制诱惑，拒绝外挂

用外挂，就要有被盗号的心理准备。笔者认为这是所有外挂使用者，都应该有的一个心态。不要对外挂进行杀毒，因为那是无用功。外挂要想监控您所使用的电脑，简直是轻而易举的事情。因为您登录游戏时的所有信息，外挂早已牢牢的做了记录。有人说外挂是一把双刃剑，有好有坏，好的是玩家可以解放双手，坏的是要面临被盗号的危险。其实，在外挂使用者解放双手的同时，也失去了对游戏探索的乐趣。抵制诱惑，拒绝外挂，为游戏账号增添一份安全的筹码。

炼就火眼金睛，识别钓鱼网站

其实识别钓鱼网站的方法非常简单。就是看清域名既可。但是高仿真的钓鱼网站，在域名的选定、页面视觉效果上，与真实游戏官方网站，可谓是相差无几。正如笔者前面所说，盛大网络的域名中sdo被改写成sd0（d后面为阿拉伯数字零），正是这“o与0”的差别，却严重威胁了玩家游戏帐号的安全。这里告诉大家一个快速访问游戏官方网站的方法，打开游戏客户端，在客户端上面一定会有官方新闻，那么在客户端上随意打开

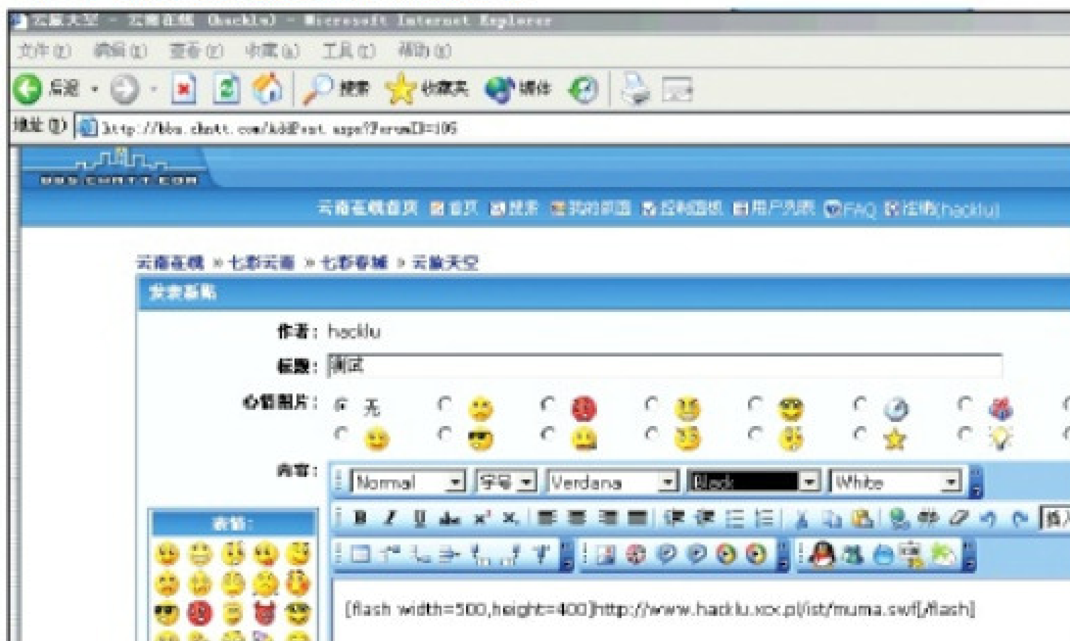
密码保护卡

使用说明：
1、密保卡相当于您手上的动态密码库，请务必妥善保管
2、密保卡由序列号和一组7×7的数字矩阵组成
3、使用前请登录官方帐号管理中心：Account.changyou.com绑定并开通服务。绑定后，每次登录游戏时需要输入密保卡矩阵中所对应的坐标数字，使登录游戏更加安全
4、为了更好的保障帐号安全，建议您每隔7天更换一次密保卡
5、客服服务热线：010-68821898

密保卡序列号 400000318048 8724

	1	2	3	4	5	6	7
A	02	02	42	24	68	39	49
B	54	02	12	40	80	89	61
C	63	88	54	22	60	13	71
D	60	31	09	24	40	61	90
E	97	06	57	99	08	99	24
F	77	38	73	31	40	85	71
G	21	75	33	85	63	87	07

（左图）密保卡就是这么一组数字，破解起来相当容易
（右图）论坛挂马盗号，并非难事
（下图）这真的是CCTV网站吗？







（左图）密保卡不再密保！
（左下图）所隐藏信息，部分显示！玩家资料轻易被窃取
（上图）Autorun.inf文件夹，利用Windows的系统文件作为病毒释放的引子

一则官方新闻，必然也就直接访问了真正的官方网站。如果说玩家依然感觉不够安全的话，那么可将浏览器中的“JavaScript和ActiveX代码”进行运行。

登录官方论坛需谨慎

有很多玩家在官方论坛登录时，所使用的帐号与游戏帐号相同，那么这无疑将自身帐号的安全置于危险之地。别有用心之人，可以通过穷举法来破解玩家密码，甚至在攻击官方论坛以获取登录用户的密码。这些都是不可防范的，也是一旦发生而无法阻止的，所以说为了自身游戏帐号的安全，切记不要在任何场合公开自己的游戏帐号，至于登录官方论坛，再换一个新帐号专用于登录论坛使用，不也是防范于未然么？

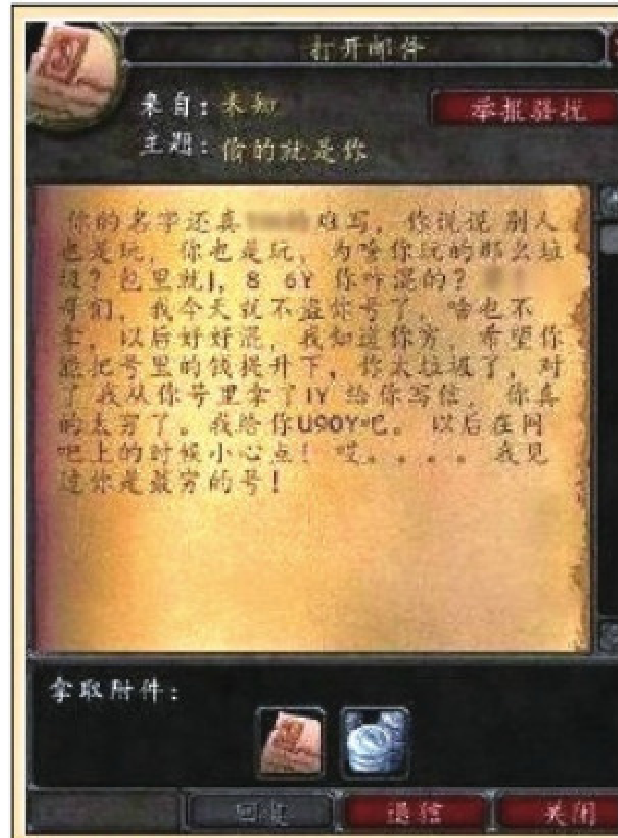
密保卡，并非真的密保

很多游戏都推出了形色各异的密保服务，但基本上为电子动态密保与数字矩阵密保。首先来说，数字矩阵密保是如何被破解的。一旦玩家电脑被盗号者植入电脑病毒，键盘监控、屏幕截取等相关盗号工具就会自动工作。当玩家输入数字矩阵密保后，病毒会自动将这一数字排列发送到盗号者指定的邮箱，按照矩阵排列组合，一旦盗号者掌握了此数字矩阵密保60%以上的数据时，此密保就失去了保护作用。利用穷举法，盗号者可以轻而易举的攻破玩家帐号信息，从而使得密保失效。所以说，即便是玩家确认使用的电脑处于安全状态，密保卡还是要定期更换为最佳。此外，很多数据矩阵密保卡的文件形式为PNG格式，所以很多盗号者用过木马直接扫描玩家电脑中的PNG文件，为此就轻而易举的将玩家密保卡拿到手。所以说，在领取并保存密保卡之后，将密保卡文件格式进行修改，或者说将JPG等图片文件格式改为DAT格式，然后在使用密保卡的时候用图形软件打开，也为未尝不是一种防范之举。

那么对于电子密保卡，甚至说是手机密保用户，他们的帐号又是如何丢失的呢？盗取这种密保帐号的第一步，就是解除密保卡的绑定。前提是盗号者已经掌握了用户的帐号与密码，登录官方网站可以查看到玩家注册时所填写的各项安全信息，例如手机号码、身份证号码，但在手机和身份证号码中，有部分数字是隐藏的。那么这个破解应该怎么去做？一般盗号者是通过获取玩家IP，然后通过IP锁定玩家所在地，例如笔者手机1380315xxxx，这就代表了此手机号码归属地是河北唐山。那么盗号者进行反向搜索，不也就可以列举出玩家的手机号码吗？然后通过网络电话等工具软件，以模拟出玩家手机号码的形式，给官方客服打申诉电话，既可解除电子密保绑定！

也许会有人问，有的游戏官方需要玩家提供身份证复印件，才能解除密保绑定，盗号者又是如何实现的？这个很简单，首先玩家注册帐号的时候，会填写生日信息。那么官方虽然隐去了身份证上的部分号码，但盗号者依然可通过玩家填写的生日信息，来穷举出玩家的身份证号码。从而PS出一张玩家的身份证，从而解除密保绑定。

由此来说，密保卡的破解并非难事。那么如何防范密保卡被破解呢？关键就是要极力保护好自身的个人隐私。例如身份证号码，手机号码。可以说一旦被盗号者列入涉猎目标，那么密保卡将彻底失去功效。有效的防范措施为，即时更换密保卡，修改个人注册信息，对自身电脑继续彻底





（左图）搞笑的猖獗盗号者留下的“罪证”
（右图）某下载网站，充斥着各类病毒！

杀毒，并更改游戏帐号密码。在写下本段文字的时候，笔者心中有一个困惑，在揭露阴暗面的同时，也将它的方法公布于众了。这是一把双刃剑，还望有些人能够好自为之。不要使用此方法，而成为下一个盗号者！

第三方交易网站，也绝非安全

当玩家出售游戏中的道具时，很多人会选择第三方托管交易网站。这些网站所提供的寄售、担保等交易，保护了玩家之间的买卖关系。但卖方在出售游戏中的物品时，必须向第三方交易网站提供全部帐号安全信息，如帐号密码、密保卡等。在这里笔者并不是否定第三方交易网站的安全性，而是说那些在第三方交易网站工作的员工们，是否当真能抵御金钱的诱惑？是否在财富面前，依然能洁身自好，遵守职业道德？人非圣贤，孰能无过！建议各位卖家，当在第三方交易网站完成交易后，最好改动密码，以及更换密保卡。所谓防范于未然，也正是如此！

如上笔者详细讲述了盗号者所使用的一些惯用伎俩，以及针对玩家所能做到的具体防范措施。但从某些程度上来说，盗号者无孔不入，以至于让人防不胜防。除了提升自我防范意识，以及识别盗号者惯用伎俩外，提升自身使用电脑安全等级，也是一种十分有必要的防范措施。在文本的最后，笔者为各位读者、玩家提供几条十分有必要的电脑安全建议，如有纰漏还望各位多多指正。

保持良好上网习惯，提升电脑安全等级

对于电脑安全的最直接定义就是：确保一切存储信息的安全。除了使用一些安全软件来巩固防御外，平时使用电脑的一些习惯，也左右着电脑的安全等级。以下这些方法，不知道您是否明了！

1.定期清理电脑痕迹。一些盗号者可以通过侦测玩家电脑的使用痕迹，来发现玩家隐私信息。所以定期清理IE缓存、cookie记录等痕迹，可以有效的提升电脑安全系数。具体方法为（以XP系统为准）：开始→程序→附件→系统工具→磁盘清理，选择系统安装盘为清理目标。



存放在网吧系统中的盗号木马程序

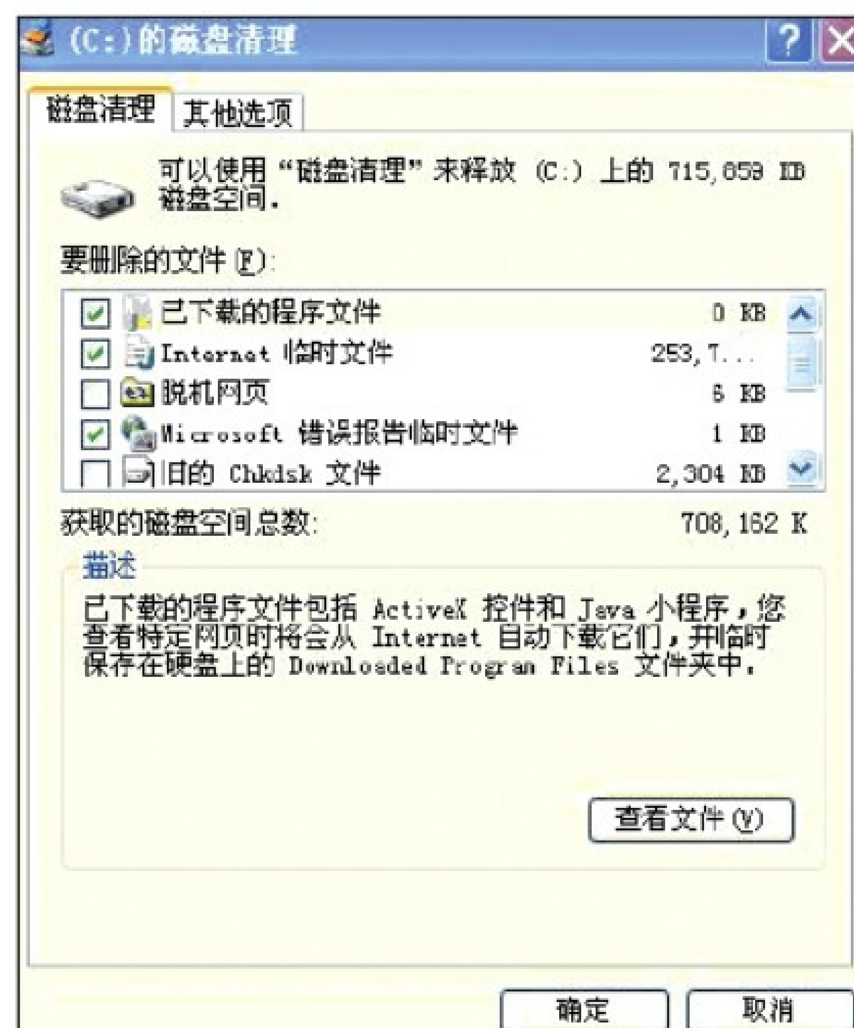
2.对于移动存储要有较高的安全意识。当需要在外部电脑使用自己的移动存储时，应打开写入保护，以免受到外部电脑病毒的侵袭。

3.应关闭电脑对移动存储上的自动播放功能。因为很多病毒都是通过这个功能，来进行病毒传播的。一旦电脑插入写有病毒的移动存储，那么病毒将瞬间感染到电脑上。可谓防不胜防。具体关闭自动播放功能的方法，在网上有许多，笔者就不一一介绍。这里说一个最简单的方法，那就是当插入移动存储之时，按住SHIFT键，那么移动存储就不会自动播放了。

4.谨慎在公共电脑上输入个人信息。特别是在网吧中，盗号现象异常猖獗。目前正规网吧都有开机自动恢复功能，可以杜绝一些病毒的入侵。但网吧管理系统中，也有一个相当大的漏洞，就是网吧服务器可以检测到每一台网吧终端上的操作，如IM聊天信息、邮件信息、甚至远程操控。如果网吧服务器遭到攻击，那么黑客就可以通过网吧管理系统中的监控功能，来盗取此时网吧用户在网吧终端上所产生的全部信息。所以说，在网吧上网时，一定要提升防范意识。

5.重要的个人信息不要存在于电脑中。可以放在移动存储、或者其他介质中。因为一旦电脑被盗号者控制，所有信息都将被盗取。

编者按：我们虽然不能保证各位读者的网游账号一定不会被盗，但按照上述的做法，确实可以减少我们遭遇盗号者光临的次数。我们不是技术控，没有那种娴熟的理论知识，更没有他们的技术手段。但即使是技术控，也保不齐有阴沟里翻船的时候。因此只有靠我们自己提升安全防范意识，才能不给那些盗号者留下任何作案的“后门”。保护我们自己的账号，刻不容缓。





（上图）定期清理上网痕迹
（右图）温柔系列木马小组全部落网！大快人心！

浮夸风，演「杯具」

网游公会难给力

■北京 西风秋雨

从1998年国内第一家游戏公会诞生，到如今2010年国内已经拥有数不清的，以网游为主的大小公会。在这12年里，游戏公会演变成网游公会，而其发展的道路，不能说是艰辛，也无法定义曲折，但却是在布满了荆棘的道路上，蹒跚般的前行。而今年的腾讯嘉年华将公会提升到一个大型活动的主题中来，特别是对明星公会的评选。如果说这次的腾讯嘉年华是对网游公会的一种肯定，那么在此之前的12年里，**游戏厂商与网游公会又是一种什么样的关系？玩家又是怎样看待网游公会？网游公会又是如何走完这12年道路的？**

至今，网游公会的定性依然是民间自发性组织，当“官”与“民”共存、并相互依赖时，回报给网游公会的仅仅是装满“鸭梨”的“杯具”！





（左上图）有码吗？会长！
（左图）普通玩家对公会的评价
（上图）铺天盖地的公会招募帖！玩家如何选择?

怎样的网游公会

很多人说公会、很多人评公会、很多人做公会。但不过又有多少人真正的了解公会？在寻常人心中，公会是一群人在游戏中的组织，如果可能做大的话，还将在游戏之外发展，做论坛、做网站，俨然一派从网络中开创出属于自我的小天地。虽然每一个玩家在看待公会时的角度不同，但不可否认，太多的人对公会存在着一种误解，认为公会不过就是民间组织，与乌合之众没有太大的差异。其实这种误解一方面来自于公会自身结构不完善，而更主要的原因则来自于公会本身缺乏说服力与权威性。

那么该如何看待如今遍地开花的网游公会呢？公会如今在玩家心中是一个飘忽的概念。因为公会可以对玩家做出任何承诺，但这个承诺却没有任何保障来加以实现，所以玩家对公会的态度，当然也就是可有可无。而对于公会自身而言，要想寻求发展，就必须要吸收会员，也就是首先在人数上，确立自己的发展目标。所以公会想尽一切办法来吸收会员，例如在各种论坛上发布招人启示，或者说以游戏中的一些优惠条件来吸引玩家的关注，通常所使用的手段大多为发放测试游戏激活码等。但是如果太多的公会都已此种方式来吸引会员的话，面对基数确定的玩家群体，公会之间必然会展开激烈的竞争。而这种内讧式的竞争方式，也让玩家在选择公会时，无从下手。

可以肯定，如今把中国网游公会称之为乌合之众，略有些过分。但类似“一团糨糊”的局面，笔者认为应该予以认同。过于混乱的局面，难以开拓新发展模式，自身管理缺乏有效机制等等难题，中国网游公会如果不从本质上革新，虽说不会绝迹于网游领域中，但也不会有任何长足发展。

网游公会发展，如履薄冰

太多的人都说公会难以发展，也有人说如今的大公会，都是起步较早、在竞争不是很激烈时，就已经确定了自己的地位，所以才会有今天的成就。如此言论之人，并不在少数。如果理性分析，其实这一番言论之所以能够深入人心，与网游公会艰难发展是密不可分的。那么网游公会发展的难题在哪里？

要说网游公会发展的难题，首先应该从互联网的大环境入手考虑。互联网的虚拟性，以及在互联网中充斥的虚假性，让网游公会这个借助互联网为依托而发展的虚拟团队，在某种意义上讲，从建立之初就让大众怀疑它的真实性。因为在没有任何监管机制、保障机制的前提下，这种民间性的组织，根本无法取得玩家的认同。所以说，当网游公会在吸收会员的时候，将面临玩家对网游公会的质疑。

其二，在网游公会领域中，激烈的相互竞争，也是制约网游公会发展的一大难题。第一点，网游公会人员的组成没有明确的标准，而中国玩家素质普遍较低，这也是一个不可争议的事实。所以说，当公会之间发生了摩擦之后，绝大多数公会并不会静下心来解决问题，而往往是采用谩骂、污蔑、甚至人身攻击来解决矛盾。所以说，公会之间的竞争，就如同黑社会火拼一样，最终当事双方两败俱伤。而留给普通玩家的印象，也无非就是天下乌鸦一般黑。

其三，大多网游公会的目光短浅，缺乏超前意识。往往将公会的发展，仅仅局限于网络游戏之中。的确，网游公会必须要以网络游戏为主，但网络游戏玩家的流动性较强，公会要以游戏来留住玩家的话，所选择的游戏必须要符合会员需求。但众口难调，凭什么会员就一定要服从公会的选择，而进入公会设定好的网络


关于魔兽公会民主化的构想与研究

（右图）玩家对公会民主的质疑
（下图）激烈的公会对骂



游戏呢？进入游戏的会员少、公会在游戏中得不到发展、降低了公会的知名度，久而久之也就产生了一个恶行循环。所以说，公会必须要摆脱这种完全依赖网游而发展的模式，而开拓出以网游为基础，多领域、多元素的发展模式。例如影视视频制作、线下COSPLAY、文学兴趣等等。也就是说将文化带入到公会发展中来。

其四，网游公会缺乏正规化管理，是其最大的弊端所在。其实谈起网游公会的正规化管理，笔者认为还是有些牵强。因为在很多网游公会中，以会长集权制为主的管理模式，让民主根本无法得以体现，但正规化管理中的一项重要内容，就是要发扬民主！所以面对会长集权制，或者说管理层集权制，网游公会又谈何正规化发展呢？以少数人的意识，来决定一个公会的今后发展模式，可以说这是主观意识决定了一切，甚至说这是个人主义在网游公会中的最大体现。

总的来说，制约网游公会发展的内部因素，上述几点内容都加以概括了。但网游公会的发展同样还受到很多外部因素的影响，其中最大的影响就是游戏厂商！

游戏厂商与公会，孰是孰非

上文说到厂商影响着公会的发



你以为十大公会是那么简单就可以达成的么?

展，并且是最为关键的一条外部因素。要想剖析这个问题，我们还要从厂商与公会之间的关系，来进行深入的探讨。

有人说厂商与公会之间是相互生存的关系。这一点在公会势力庞大的今天，应该予以认可。但如果公会和厂商发生了矛盾，那么最终受到严重伤害的，一定会是公会自身。因为公会本身是民间组织，其言论缺乏真实性，而从另外一个角度来说，公会在宣传一个事件、一则消息的时候，所能达到的宣传效果，可以说是微乎其微，至此也就无法给厂商带来重创。而如果说厂商要封杀一家公会，那么将会以“官方”的姿态，对外发表声明。其宣传力度、影响范围、甚至是对公会内部结构的瓦解，都是任何一家公会所无法承受的。所以说，公会与厂商之间，并没有平等的相互生存关系。也就是说，公会离开厂商的支持，将在某一领域中难以发展；而厂商要放弃一家公会，那么对旗下产品并会造成太大的影响。说句通俗的话，一家公会能有多少人？

厂商对公会的态度很明确，因为厂商深知一家公会对游戏的收益不会带来任何影响，那么如今为何厂商要拉拢公会呢？例如本文开头所言，腾讯嘉年华的明星公会评选，厂商这样做又有什么样的寓意？解释这个道理很简单，首先我们来看，公会是民间组织，也就是玩家的团体，所以公会发表的一些言论是比较容易被普通玩家所接受的。而厂商在拉拢公会的同时，也必然会要求公会对其产品进行正面宣传。这也就是为何我们如今能看到，在很多游戏论坛中，出现大量



公会人数在一款中越多，所获得的收益便越大。但是对于散人来说，只有选择加入或者与之为敌，这对于一个服务器而言，是弊大于利的

的公会招人广告的缘故。而这其中隐晦的告诉普通玩家的信息就是：这么多公会都来玩了，那这款游戏要多么的好玩啊！除此之外，公会要想在厂商那里获得更多的优惠，还要为厂商进行其他的“广告宣传”。其中，以公会名义发表游戏评测文章，就是如今大为流行的一种宣传手段。看罢这些公会所撰写的游戏评测文章，文笔好坏暂且不谈，而满篇对所评测的游戏进行浮夸，着实让人作呕！

其实厂商利用公会来对游戏进行宣传，并不是想证明厂商多么的依赖公会，而是通过这种民间组织，来进一步拉拢普通玩家。因为从网游玩家基数构成来看，公会玩家不足普通玩家的十分之一。所以说厂商给公会开出优惠条件，无疑就是一种廉价的广告投入，而厂商的真正目的，是为了吸收更多的普通玩家。所以，在这种环境下，公会只有被厂商利用的份儿。

那么对于公会来讲，与厂商进



爆料“指环门” CDC官方联合X公会暗箱发假号

（左图）轰动一时的“帐号门”事件
（下图）对于一款不被大众所接受的游戏，居然能如此评测？佩服！

游戏任务引导的不错，一环一环，指引着玩家体验到新手村的各个地方，体验各种剧情中的任务。还有个初期的动画副本，非常震撼，强烈推荐大家到时体验。主线任务是用紫色感叹号表示，普通任务是用黄色感叹号表示，游戏还有宠物系统，暂时没有体验到。根据官方人员的说法，宠物系统是把怪物妖魂和兵器一起熔炼得到的，还可以后期进行升级，非常期待。前期的任务都可以一个人完成，但组队打怪的话，效率会更高。技能释放效果很漂亮，全屏震动，技能残影，有很强的打斗感。

游戏中还可以上天入地，深入水底游泳。在水底的感觉很奇妙，没有时间限制。不过水底暂时还没有怪物可打，可能是考虑到新手的操作问题，初期任务会送三只体验坐骑，是狼的形状。跑的速度很快，初期做任务跑新手村用来骑最好不过。

游戏中NPC的头顶上用七彩的图形表示着这个NPC是做什么的，非常漂亮。按M键显示地图，L键显示任务，还可以在地图上显示任务追踪怪和交还任务的NPC指引。

总结

神兵传奇作为久游公司2010年的主打游戏之一，中国第一款以国际顶尖虚幻3引擎倾力打造的次世代网游。 整体画面质量和游戏操作都很能让人佩服，也不禁为国产网游而高兴，操作时比较流畅。唯一有些不足的就是游戏对电脑的要求比较高，咨询官方人员后回答我们，未来在保证游戏品质的基础上，降低对电脑的配置要求。

4月29日神兵传奇将迎来首次测试 让我们共同拭目以待吧

行合作之后，公会又能得到哪些好处呢？在厂商的扶持下，公会将得到大力的推广，同时由于和官方攀上了关系，无形中也提升了公会在普通玩家心中的知名度，为公会今后的发展，提供了必要的资本。一方面公会利用厂商提升了自己的知名度，给自身渡了一层金；而厂商则是把公会当作廉价的劳动力，来对产品进行了非常"平民化"的宣传。这一场看似公平买卖的交易，却给中国网游公会的发展，产生了极其恶劣的影响。公会为了迎合厂商心意，会对厂商提供的游戏大肆浮夸，以至于毫无顾忌的造假，这种饮鸩止渴的行为，只能让公会更加失信于人心。

如果说公会要想重新树立起在玩家心中的形象，那就必须摆脱目前被厂商利用的局面。虽然公会可能在短时间内受到冲击，但取民心与天下，却为今后的发展之路，带来了新的契机。

谁能信任谁？公会与玩家

在讲完公会与厂商的关系后，我们来看一看公会与另一大群体的关系，就是公会与玩家之间的关系。其实公会的载体，就是玩家。公会必须要以玩家为中心，将玩家的利益放在第一位，才能真正的发展壮大。因为公会所要取得任何成绩，必须以玩家为基础去完成。然而现在很多公会，却是在极力的利用玩家为自身谋取利益。举个简单的例子来说，当公会进入一款游戏之后，公会可能发放所谓的推荐人号码，让玩家在注册游戏账号时，将此推荐人号码填写。表面上，填写了这些推荐人号码的账号，将会获得游戏中发放的一些奖励，这本来是互盈互利，但普通玩家根本不曾想到，这里面还有另一层隐藏的利益！


用美女会员来拉拢新成员入会，但至于真假就看玩家自己的的眼光了

通过推荐人注册的账号，一旦在游戏中进行了充值操作，那么厂商就会给这个推荐人账号的拥有者返点！举例说明，比方说玩家A是B公会的成员，那么A在一款游戏中使用了B提供的推荐人，那么当A在游戏中充值100元时，B将得到10元的现金返点。由此来说，公会不断的吸收成员，外表上是为了强大自身的实力，而真正目的，谁又能说不是在为自己赢取返点利益呢？说到这里，可能有的公会要站出来反驳笔者的言论，因为公会租用服务器、制作各种宣传品，都需要一定的开销，这笔钱又将谁来出呢？但笔者也可以反问这些人一句话：为何你们不敢将公会每年的所有财政收入与支出公开呢？话已至此，无需多言了。

如果说会员总是抱怨公会对他们进行了欺骗，例如无法准时发放测试游戏激活码，无法兑现各种奖励承诺等等，但公会也对会员有着极深的抱怨。由于公会中的玩家飘忽不定，而公会也没有一个行之有效的规章制度来约束会员，所以每一家公会都时刻面临着人员流失的问题。此外，玩家对加入公会的最主要目的，从目前来看大多数就是为了寻求测试游戏激活码。所以当公会面对一些因寻求激活码而报名的玩家时，予以的态度往往是不闻不问。而越是公会的这种不闻不问，也使得玩家对公会越来越不信任。从而这就形成了一个恶行循环。玩家与公会，相互间谁也不会信任谁！

为奖励公会玩家入驻，特对公会玩家实行以下四大奖励！

活动一：公会充值大返利！充值返利25%，还有额外q币送！
活动二：公会会长元宝大赠送
活动三：重金招募公会入驻，30万元宝按月派放！
活动四：扶持中小型公会，20万元宝道具[illegible]放送！

更有特殊新人奖励(点击进入)：
新服新争霸，谁是天下前十王者？共计24万游戏元宝的大奖，赠送天下英雄！
贺新服开放，五大活动精彩纷呈：充值送礼、双倍经验、新手宝箱、VIP新手卡……众多礼品伴你成长！
——————活动详情如下——————

活动一：公会充值大返利！充值返利25%，还有额外q币送！

活动时间：8月13日-9月13日17:00
活动内容：以家族名义入驻，并统一前缀，自服务器开始后，帮会会员充值，会长将获得返点元宝！
每周结算绝无虚假！帮会成员统一前缀，会长加入公会会长接待群（[illegible]）进行申请。帮会统一前缀的成员充值，将根据不同比例，每周结算返点元宝情况如下：

帮会充值每周达到3万元人民币，会长将获得10%的现金，充值会员将获得15%的返点
连续两周达到该目标的公会可额外获得3000币
连续三周达到该目标的公会可额外获得8000币
帮会充值每周达到2万元人民币，会长将获得5%的返点，充值会员将获得15%的返点
连续两周达到该目标的公会可额外获得2000币
连续三周达到该目标的公会可额外获得6000币
帮会充值每周达到1万元人民币，会长将获得4%的返点，充值会员将获得11%的返点
连续两周达到该目标的公会可额外获得1000币
连续三周达到该目标的公会可额外获得3000币
帮会充值每周达到5千元人民币，会长将获得4%的返点，充值会员将获得8%的返点
连续两周达到该目标的公会可额外获得500币
连续三周达到该目标的公会可额外获得1000币
帮会充值每周达到500元人民币，会长将获得3%的返点，充值会员将获得5%的返点

厂商公然宣布给会长返点！玩家，只是任人宰割的羔羊


厂商与公会，究竟谁是蝗虫？

内讧！公会的最大杀手

玩家与公会的关系，从表面上来看玩家一旦加入公会，就要被公会所领导。玩家变成了会员，成为了公会的一份子，当然要受到公会的管辖。而也正是因为这一点缘故的所在，使得一些公会管理人员，有了一种高高在上的感觉，从而也为公会内部买下了极其不稳定的隐患。

虽然说公会管理层在决策上，能够以公会利益达成共识，但并不能完全将个人感情置之于外。所以说在一些政策的执行上，依然添加了很浓厚的个人感情色彩在其中。此外有些公会管理者不能切身实际的站在会员角度思考问题，往往以个人思想武断公会决策，让公会玩家去服从公会所制定出来的各项决议。试问，作为自由性很强的玩家来说，凭什么要服从强加的决策呢？最终将导致玩家与公会管理者发生冲突，而结果显而易见的就是玩家离开公会。从而造成公会人员流失。

同比之下，如果公会管理层发生了矛盾，那么后果将更为严重。因公会决策意见不能统一，或者某些管理者独揽大权，必然将会倒是管理层出现矛盾。当矛盾出现之后，大多数公会都不能以理性的角度去思考问题，而是将本来公会发展中的分歧，演化成管理者之间的个人矛盾，从而让矛盾激化，最终导致



会长高高在上，玩家又在哪里？

管理层决裂。管理层决裂的严重后果，将会把公会推向生死边缘。其实导致公会管理层内部决裂，还有另一个极其隐蔽的原因，那就是分赃不均！国内因管理层决裂，而最终导致灭亡的公会不在少数，然而前车之鉴并没有能引起广大公会的重视，这点尤为让人痛心疾首。

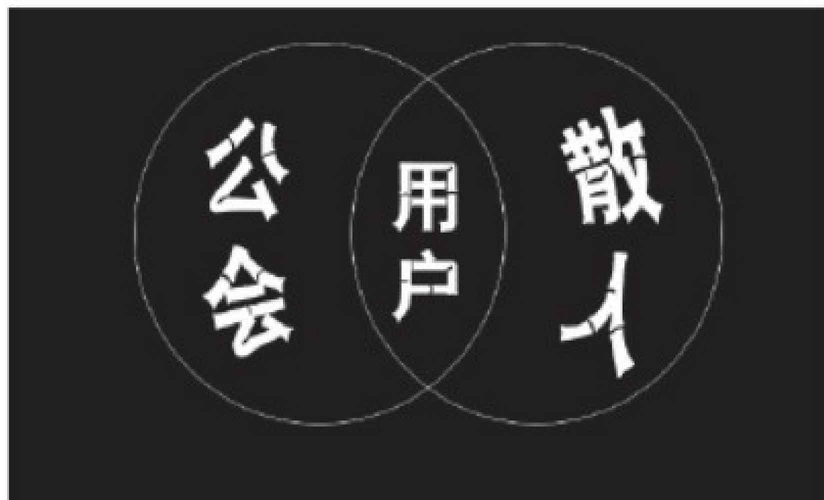
不归之路——商业化？

既然公会无法与普通玩家打成共识，那么有的公会就寻求摆脱民间组织这一头衔，而走上了“正规化、公司化、商业化”的道路。在国内，试图走商业化发展的公会比比皆是，因为商业化就意味着盈利，盈利就等于赚钱。但是这条道路又是何等的曲折，何等的艰难。

首先来说，商业化发展必须要有赢利点，那么公会的赢利点在哪里？依靠会员充值游戏的返点？依靠网站、论坛的广告收入？依靠给某款游戏进行测试而收取的费用？这些都不是商业化发展的模式。因为依靠会员充值返点盈利，那等于在吃自己的肉；而要说起广告费，一家公会的日均流量是多少？又有多少外来人访问公会网站或者论坛呢？最后，依靠给游戏测试进行收费，这点就更为可笑了！因为付费测试往往是在游戏黑匣测试阶段，而这个阶段的游戏内容，是绝对保密的！厂商不可能将这种测试交付于一个毫无安全保证、以及无技术基础的民间团队！那么公会商业化的道路，究竟在哪里？



商业化之路，究竟选择哪一个？



谁是商业化的主体？

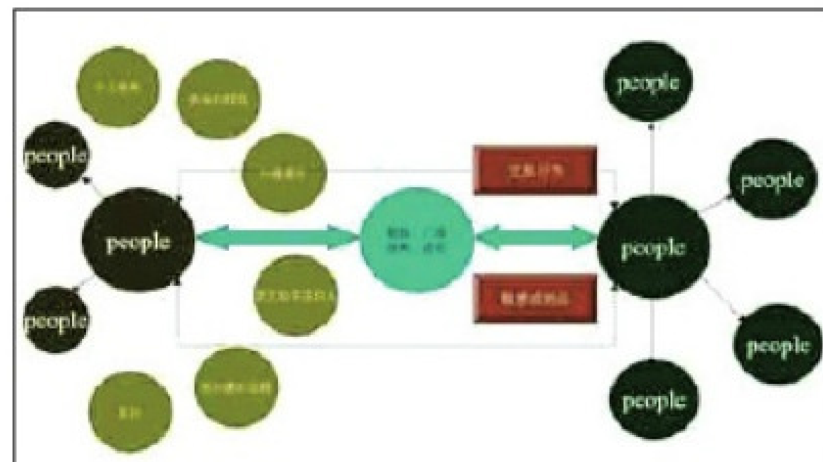
其实商业化对公会来说，首先要建立完善的管理机制，并确定公会商业化的性质。是公会全体成员都归纳到商业化发展内，还是部分成员属于商业化机制。说的通俗些，就是哪些人拿工资、哪些人不拿工资。其次，商业化之路必须是对外进行盈利，而不是吃公会自身的资源。例如当前SNS社区十分火爆，公会就可以拓展自身网站、论坛平台，来运营SNS模式的社区化。

但通过实际情况而言，公会走商业化的道路，必然将会是异常曲折。从公会最初定位为民间组织，到其成员的不稳定，再到多方压力共存的局面。公会要想实现完全商业化，其阻力将会十分巨大。而公会一旦走上商业化的道路之后，必然将难以转回之前的发展模式。当商业化无法继续进行时，也必将让公会走向末路。

公会发展新契机，多元化模式之路

公会发展无论是传统模式，还是寻求商业化发展，都必须面临革新！否则按照中国网游公会当前状况发展下去，那必然是死路一条。放弃固有模式，将公会发展引向一个多元化的趋势，以多领域、多元素的模式，来拓展网游发展之路，必然会让公会摆脱当前的陈腐格局，从而迈向一个新时代。

所谓多元化发展，就是让公会放眼于未来，而不是单纯的以网游为发展空间。利用在网游打下的基础，寻找其他领域进行公会发展。例如将公会发展成社区形式，通过不同的领域来扩充公会成员。如今已经有很多网游公会在尝试社区运作，但往往这些社区依然是以网游为基础，其实这无非就是将原有的交流平台进行了游戏内容上的扩充，而没有在根本上，对所涉及的领域进行调整。要以游戏为依托，进行其他领域的拓展，例如将公会平台发展成多领域的互动社区，拓展游戏之外的信息内容，让浏览者知道这里不仅仅提供游戏资讯，同时



SNS营销模式

还能通过这个社区，了解到互联网中最新、最全的信息资讯。久而久之，当访问量提升之后，再次拓展其他业务。例如开设小型Webgame、SNS娱乐等等，这些都将是公会多元化发展之路上的新契机。那么为何太多的公会无法看到这一点，而仅仅将目光局限到网络游戏中呢？其实这就是在公会成型的第一天起，就在所有公会人的心中烙下了难以磨灭的印记——网游公会！正是因为“网游”这两个字，就限定了公会的发展渠道，而要实现公会多元化发展，就必须打破网游的局限，将公会演变成一个小的网络王国，从而才能实现公会的新发展。

达人如是说

面对国内网游公会现状的窘境，很多网游公会会长、以及公会管理人员，都表现出一种既无奈、又不甘的心态。厂商的压迫、玩家的不理解、以及公会自身存在的种种弊病，公会领导人们又有那些心声吐露呢？为了使广大读者更加了解公会现状，我们特别走访了国内7家知名网游公会的领导人，而他们分别说出了网游公会的一些“最难”之处。请听，这些“最难”之处吧！

DOD不死血战霸王枪

公会与厂商合作的时候，最大的难题是什么？

公会与厂商合作时，最大的难题就是能否得到厂商的支持。因为在很多时候，厂商负责联系公会的专员，是带有个人感情进行工作的。特别是分配游戏测试账号时，这些专员往往会给自己熟识的一些公会提供额外帮助。使得真正寻求发展的公会无法得到厂商支持。所以也就演变出，一

些公会通过拉拢专员的手段，来谋求发展了。行贿受贿，在厂商与公会之间，比比皆是。

颠峰网游四海



新公会发展的最大难题是什么？

从对外角度来说，新公会发展的最大难题就是人力资源、物质资源、宣传资源的严重匮乏。对内而言，就是新公会必须要有自我的发展目标，而这个目标绝对不能好高骛远，要贴切自身公会实力。换句话说，就是新公会一定要打牢基础，扎实自己的根基。而从游戏的选择来说，也要尽可能的选择那些适合公会发展，以团队为重点的游戏来进驻。总之万事开头难，打牢根基是关键。

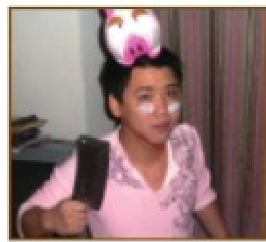
幻梦蝶舞伊伊



公会之间合作的最大难题是什么？

其实公会之间存在合作的关系比较少，更多的时候只有竞争关系。鉴于我们是女子网游公会的缘故，所以在某种程度上来说具有一些特殊性。但这并不会为我们与其他公会进行合作时，而带来任何的便利。在竞争的领域中，更多的是相互猜疑、相互争取最大利益。如果大家都退一步的话，我想合作会很好的进行下去。

决战天下MAX



公会生存的最大难题是什么？

公会生存的最难问题，是在于公会的正规化无法进行得到一个良好的发展。网络中没有一个能够监督公会发展的机构，使得公会在发展过程中难以自律。百花齐放固然是好事儿，但如果以不正当手段来发展公会，那无疑将给公会界带来极其恶劣的影响，以至于会出现恶性循环。老牌公会面临会员只为一己之利，而敷衍般的加入公会；新公会完全不了解公会怎么样，仅凭接会长以及管理层的个人意愿去随意发展，这将是一个毫无章法的领域。

心酷网络俱乐部XK锋芒丨_神



公会在更长远发展中的最大难题是什么？

公会长久以来都是以一种家族方式的封闭模式在发展。而今后互联网要朝着开放的形式来发展，所以公会的封闭模式必然无法适应时代潮流。今年互联网SNS社区已经得到大家的认可，并以极快的速度占领互联网份额。同时云时代也在发展中，相信不久的将来互联网即将迎来真正的开放时代。公会也需要如此，封闭式的发展和人才的保护，都成为发展的弊端。将来的公会应该成为真正的公会互通时代，公会之间展开的将不再是抢人一起打副本，而是真正能够成为游戏公会所需要做的职责。公会互通，为每一位玩家提供最全面的游戏资料和完善的社区互动，要以用户体验来做为核心竞争力。

傲世纵横翼起飞

会长和会员之间沟通最大的难题是什么？

主要就是会员对会长从不理解，到不支持，最后演变成分道扬镳。其实当公会利益和友情发生突出的时候，也正是会长和会员之间，沟通最难的时候。因为在公会利益面前，必然要牺牲个人感情，所以这时候处理是很棘手的。而一旦处理不好，则会在公会内部发生很大的冲突。所以会长在解决沟通问题时，通常情况下都采用非常低调的形式。但也难免会有得罪人，以及会员不予理解的情况发生。



夜蝶网络游戏公会风月飘渺



公会宣传中，最大的难题是什么？

首先来说，因游戏而定来谈，3D游戏的宣传要比2D容易些，毕竟现在喜欢3D游戏的玩家很多。其次，宣传时候需要的公会配合，厂商并不能给予完 全支持，而是任凭公会操作，所以在没有指导的情况下，公会难以把握好宣传尺度。最后，在宣传中厂商会中途提出些高难度要求，这对中小型公会来说，将会大大增加宣传难度，以至于让之前很有效的宣传受到阻挠。

ayu影刺军团流年



公会在游戏中遇到的最大难题是什么？

最大的难题就是游戏厂商，在对每个公会的公平性上，不能做到一碗水端平。所以这就会激化公会之间的矛盾，从而引起公会之间在游戏中的恶意竞争。

结束语

本篇文章详细的分析了当前形势下，中国网游公会发展的现状，以及公会在外部、内部领域中的弊端问题。在我们的游戏厂商吹嘘有多少家公会加入旗下游戏时，当我们的公会在吹捧自身拥有多少万注册会员时，请仔细的看一看中国网游公会到底处在一个什么样的现实环境中！中国网游公会的现状又是如何？在自吹自擂、满足无限虚荣心之时，好大喜功的行径，也必将让中国网游公会的发展，进入万劫不复之地。如不进行改革，网游公会就不仅仅是难以给力的问题，而是在苟延残喘下，自我满足的活下去吧。P



北京2008奥运会交换旗帜纪念币

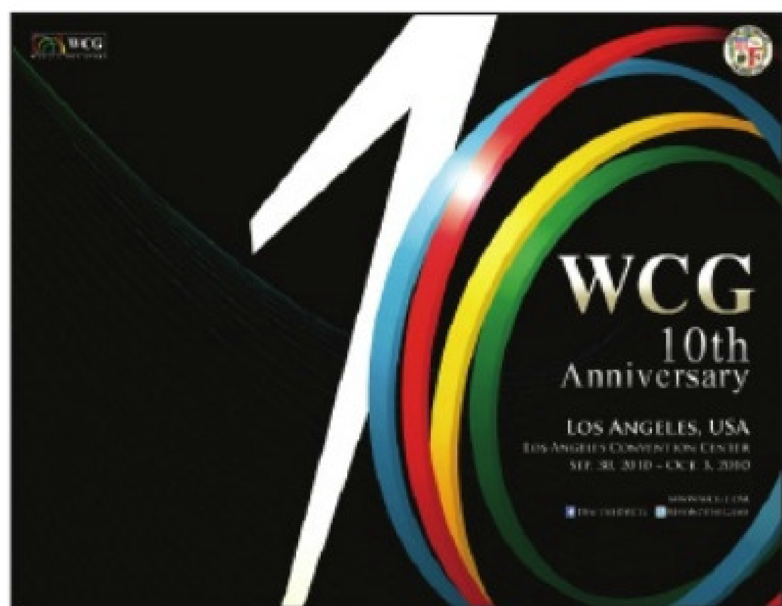
奥林匹克运动会是人类第一次将竞技与游戏结合在一起，而当电子游戏兴起后，竞技这个词又在电子游戏中生根发芽了。在WCG、ESWC与CPL等比赛如火如荼的举办时，线上的PK赛亦悄然兴起，《石器时代》、《魔力宝贝》PK赛，《武林外传魔界》PK赛，《三国争霸》，《梦幻诛仙》与还在国内进行测试的《英雄联盟》等等。如果说WCG、ESWC与CPL这种电子竞技赛事是几台PC之战的话，那么网络游戏的竞技赛事就是线上的战争。

何为电子竞技

百度百科对电子竞技是这样定义的："电子竞技运动就是利用高科技软硬件设备作为运动器械进行的、人与人之间的智力对抗运动。通过运动，可以锻炼和提高参与者的思维能力、反应能力、心眼四肢协调能力和意志力，培养团队精神。"可我觉得这句话说的太"专业"了，通俗地讲，什么才是电子竞技呢？

首先我认为"电子"说明的不过是一种方式方法，就是说他需要借助PC平台来进行赛事场地和器材的模拟。因为在任何一种传统赛事都需要一个场地和器材，比如足球比赛需要足球场和足球，羽毛球比赛需要羽毛球场和羽毛球拍及羽毛球。而在电子竞技中，场地和器材是通过PC机的模拟而实现的，这也是电子竞技与传统体育竞技的本质不同。"竞技"一词简单来说就是比赛，任何一项比赛最基本的特征是可定量、可重复、可精确地进行比较。而作为一项运动项目来说是要具有一定技巧性、规律性，而参与运动项目选手的水平，也必须通过严格的训练来提高。再有一个就是竞技必不可少的条件——规则。简单来说，只有通过它才有有效地保证赛事公正、公平、有效率地举行。电子竞技作为中国国家体育总局根据形势发展需要，正式开展的第99个体育项目，自然符合这些条件了。而网络游戏是在







（上图）世界三大电竞赛事之一的ESWC
（右上图）世界三大电竞赛事之一的WCG2010宣传海报
（右图）这就是电子竞技的魅力

线上的战争

■北京 雪狼

PC游戏（也就是电子竞技的项目）的基础上发展而来的，因此也有着电子竞技的这些基础特征。它和电子竞技项目相比，最大的区别就是在于网络的环境是否流畅。

其实原来我们一路走来

其实在早期电子竞技刚刚火爆的同时，线上的战争也在慢慢打响。一些人看准了这个契机，也纷纷组建或是转战线上，但或许是由于刚刚起步的赛事，因此并没得到预期的效果。

早在2003年的时候，火爆一时的网络游戏《石器时代》就开展了名为“天下第一武道会”的PK大赛。可是在那个时候，网络游戏的PK赛如同中学校园里的两个班级足球赛一般不受人重视。这或许是由于低门槛的赛事，让很多人参加“天下第一武道会”的玩家抱着玩一玩的心态；也或许是出于《反恐精英》、《星际争霸》等这种电子竞技标杆式游戏玩家的不屑，导致许多玩家不了解或误以为网游赛事为低端的情况出现。这是在同期的电子竞技大赛WCG等赛事中无法想象到的事情。虽然《石器时代》的PK赛很好地开创了网络游戏赛事的先河，但是低门槛变成了阻挠赛事专业化的最大问题。







（左图）《石器时代2》也难以找回曾经的感动
（下左图）曾经的《石器时代》
（下右图）曾经的《石器时代》战斗画面，甚是怀念



曾经的《魔力宝贝》登录画面



《魔力宝贝》PK大赛宣传图

号称《石器时代》姊妹篇之作的《魔力宝贝》在进入中国大陆运营之后，也举办了多年的PK赛事。可以说，《魔力宝贝》承传了《石器时代》“天下第一武道会”的精髓，于2004年开展了自己的赛事。而且《魔力宝贝》的赛事最重要的是修改了一些规则，提高了PK赛的准入门槛。同时完善了更多其它方面的规则，因此名震一时。但由于《魔力宝贝》频繁易主，《魔力宝贝》所举办的PK大赛也缺乏监管力度，作弊、放水等现象时常发生，黑幕频出。即使这样，在《魔力宝贝》数次易主，并开放相比时常更费钱的道具服后，PK赛事已经不断举行，只是当年的火爆程度，已经不在了。

总之，随着时间的推移，网络游戏的赛事在Defense of the Ancients（中文名为守护远古遗迹，以下简称



时隔多年，不知道《反恐精英Online》能不能让我们找回当年在网吧激战CS的那种感觉

DotA）出现之前，可以说还是处于一个原始的阶段，它在黑暗中苦苦摸索、追寻，但是这是它必须经历的一个积累经验的阶段。

DotA带来的革命

就在网络游戏还只停留在回合对战的时候，还在积累原始经验的时候，《魔兽争霸3》出现了。自带的地图编辑器，让潜水许久的地图制作高手一一呈现出来。这一时间，经典对抗地图不断涌现。从ORC 3C到澄海3C，再到如今的DotA，可以说DotA很多地方都基于ORC 3C的基本套路。譬如三条道路、30个以上的英雄选择、防塔、出兵、补刀、合成道具、野外打怪练级，符文系统等等。

说到这里，可能有的读者就要问了，为什么是DotA带来的革命呢？这个问题问的好。一般来说，在中国流行起来的是ORC与澄海系列，而DotA系列则是舶来品。不是有那么句话么：外来的和尚会念经。嗯，当然，



ORC 3C、澄海3C与DotA都基于《魔兽争霸3》这款游戏

这句只是一个玩笑话。其实ORC 3C和澄海3C在某些方面上与DotA还是有些不同，第一，ORC 3C与澄海3C系列会强调RPG的感觉，而在DotA中则是完全的对抗性质，其二便是ORC 3C与澄海3C系列更强调个人主义，这在以公平为基础的对抗之上则是完全行不通的。其三是ORC 3C与澄海3C的变数太少，一个以对抗性质的游戏，必须要有足够的变数才可以说精彩，平平淡淡的就不是对抗了。最后就是ORC 3C的角色技能太过决定性进展，在一个以对抗性为主的游戏中，操作和意识才是最主要的内容，而不应该出现一个技能或是一件装备可以改变战局的东西。其实简单来说，当ORC 3C和澄海3C玩至后期的时候，一个足以强大的角色就可以决定胜负了。然而在DotA的世界中，则完全以公平为主，不偏袒任何一方，玩的就是对抗。

恰恰就是这几个方面导致在DotA出现后，很多玩家都转投DotA的阵营。时至今日，你还可以从各种对战平台找到专门为DotA设置的专区。

然而随着DotA日渐火爆的时候，一个拥有无数玩家的“网络”游戏。由于其更新者冰蛙（Icefrog）采取免费开源的方式提供下载，所以对于这些觊觎这块市场的网游厂商来说，这无疑是一块毫无保护的的蛋糕，他们只需要从这些人中间拉拢几十分之一，就已经可以让他们立足于这个市场竞争激励的时代。因此，线上的战争也随着这些网游厂商大块朵颐地瓜分DotA这个市场的同时，茁壮成长了起来。







（上左图）澄海3C的特点就是华丽
（上右图）这是ORC 3C的石头人洞，拿到这里的装备可以压制对手很长时间
（下图）带来的革命性的对战地图Dot

风雨飘摇之后

历经这些年，走过这些风风雨雨，线上的战争也从一个个单独的服务器，到如今有了强力硬件支撑的跨


《战火——红色警戒》美女宣传图，他们的周边火爆了当年网博会

服之战。当年单一的PK元素，到现在各种风格的竞技秀。无论是何种类型的网络游戏，对抗赛都是玩家们热切期待的一项活动。甚至有的游戏干脆就是为对抗而生，其中不乏效仿DotA或是3C类作品的游戏。记得有款名为《战火——红色警戒》的网游，它



是一款即时战略类网游，这款游戏完全为对抗而生。记得在某年的网博会上，还曾经目睹了他们的CosPlay在派发当年最强周边之一。但由于游戏内容和运营商始终不能让玩家满意，因此难逃停运的命运。据说该作还有一个死灰复燃的后续版本名为《铁血星球》，但是玩家口碑如何就不得而知了。当然，我这里所举的只不过是一个为对抗而生的网游试水之作，真正的主角还在后面。

DotA类正统续作

不过由于类似DotA的作品实在是太多了，不管是国外还是国内。从美国S2 Games开发的《纽沃斯英雄》到韩国KTH公司开发的《混沌大陆》，从宁波盛光天翼公司的《天翼决》到广州唯思软件有限公司的《VS三国》，从杭州电魂网络科技有限公司的《梦三国》到起凡游戏的《三国争霸》……无一不充斥着DotA的痕迹。

素有DotA正统续作的《英雄联盟》（League of Legends，以下简称LOL）是由美国Roit Games最新开发的3D大型竞技场战网游戏。作为LOL的开发方，Roit Games是游戏领域内具有世界级水准的团队，主策划Steve Guinsoo是DotA-Allstars的创始人，Tom Cadwell为前暴雪员工，是War3主策划、War3数值平衡师、WOW系统策划师，现任Lol游戏系统主策划。还有其他团队成员，也是来自于其它的著名游戏公司。他们曾经开发过的游戏包括《命令与征服3》、《网络创世纪UO》等世界级大作。Roit Games通过数年的开发，将DotA经典玩法从对战平台延伸到网络游戏世界。LOL除了拥有DotA原有的快节奏、策略性、团队合作以及多样化的英雄选择外，还拥有更适合普通网络游戏玩家的交互界面，拥有海量英雄供玩家自由选择，拥有更加丰富、便捷的物品合成系统，更多的地图、游戏内置的匹配、排行和竞技系统，独创的“召唤师”系统及周边的技能、符文、天赋等新的系统组合，由此衍生出的众多游戏特色。

可以说《英雄联盟》的出现，得以延续了正统的DotA路线。毕竟有DotA的核心人物带队，所以喜欢DotA对抗的玩家，可以潜心等待腾讯在大陆开启《英雄联盟》的正式运营了。

在国产类DotA游戏中《三国争霸》恐怕是比较典型的一个，因为他从DotA起家，现在已经建立了自己的游戏平台。据说在很多网吧会流行这么一句话：“来把起凡？”（意思为来一把起凡对战平台的《三国争霸》）。由于在国内以三国XX为名字的游戏太多了。因此很多去网吧玩游戏的朋友多半都记住了起凡游戏平台的这个名字。久而久之，“来把起凡”也就成为了去网吧询问连线对战《三国争霸》的简称。就像我们中午去吃饭，吃什么不重要。但互相询问着去哪吃的时候，一般只会提到饭馆名儿，但去了吃什么，大伙儿心中都有数。

其实《三国争霸》的游戏模式类似于DotA，而且融入了大型RPG地图的各种特色，如武器合成系统、佣兵系统等等。游戏分为蜀、魏两大阵营，蜀、魏双方都可以在中立酒馆



起凡夏季总决赛现场cosplay


流行于网吧的《三国争霸》

选择吴国英雄。游戏的胜利条件是使用英雄与同盟的英雄及士兵一起摧毁对方的主营（2个高级炮塔中间的帐篷）。一般打法分为速推和对攻战，速推就是利用前期优势，迅速的推掉对方的建筑。如果前期任何一方都没有取得明显的优势，那么游戏便会被拖入中、后期的对攻战，蜀、魏两军在对攻中不断消耗对方的防御建筑。最终通过一系列战术、走位、配合来压制对手取得最终的胜利。

《纽沃斯英雄》可以说是目前全球范围内最火爆的DotA网游了，超过200万的注册用户足以说明一切。而且全球性的电子竞技赛事多已承认《纽沃斯英雄》为比赛项目，其中不乏ESWC、ESL等赛事，据说WCG也在考虑这个游戏中。而且《纽沃斯英雄》还有一个官方性质的周赛，“米”也是不少。很多《纽沃斯英雄》的战队都来自现在的顶尖电子竞技俱乐部。

但这不能否定其借鉴了DotA的一面，《纽沃斯英雄》在游戏性上，几乎完全照抄DotA的设定，除了小小强化了一下画面外，甚至它连版本更新都没做任何修正。不过和其它照搬DotA的游戏不同，《纽沃斯英雄》简化了游戏的操作，对于游戏中诸多系



《纽沃斯英雄》登录界面

统都做出了调整，同时还引入了积分和排名系统。相信DotA类玩家接触后会更得心应手。

虽然借鉴了很多DotA的元素，但是这也是《纽沃斯英雄》的致命缺陷之一。因为对新玩家来说，失去了对游戏的新鲜感，而对DotA玩家而言，这只不过是一个画面更加优秀的平台游戏而已，一旦DotA的正统续作《英雄联盟》面世，《纽沃斯英雄》很容易陷入玩家流失的窘境。

相比正统续作《英雄联盟》而言，《三国争霸》和《纽沃斯英雄》缺少一个“血统证明”。但是《三国争霸》在DotA的基础上，进行了更适应国内玩家的修改，譬如在人物、操作、玩法、地图方面的改进；而《纽沃斯英雄》则完善了《魔兽争霸3》中功能不健全的一面，同时简化了DotA中的英雄，让游戏性也得到了一定的进步。相对这两款作品而言，《英雄联盟》除了在“血统”方面更为纯正以外，就是新增加的一些系统，希望《英雄联盟》能够被广大DotA玩家所接受。也希望习惯DotA的玩家能够适应正统DotA的后续之作《英雄联盟》。对《三国争霸》和《纽沃斯英雄》而言，希望他们在原有基础上，做出自己的特色，让更多的玩家喜爱。



《梦幻诛仙》PvP宣传图

其它MMORPG的对抗赛事

下面提及的几款游戏都是基于MMORPG的PK赛事，也是受玩家关注比较多的赛事。虽然他们并没有从DotA中分得用户，但是依旧凭借其出内容以及MMORPG游戏的独特的文化内涵，开创了线上战争的另一种模式。

《武林外传魔界》的PK赛不同于《魔兽世界》中的战场或竞技场。战场或竞技场只是《魔兽世界》游戏的一种方式而已，但是在《武林外传》中，PK赛可是全民关注的一项赛事，《武林外传魔界》的PK赛事是分为几个阶段的，从一开始的海选报名，到进入预赛，再到八城预赛，而后才是在每年的嘉年华上进行的巅峰对决。当然，如果你可以拿下冠军的奖牌，奖励可是不会低于你的想象的。更何况在游戏中还有特殊，这对无数玩家来说都是件倍儿有面子的事儿。

《武林外传魔界》作为一款即时战斗的MMORPG来说，举办这种大规模的赛事，需要花费很多人力物力。虽然名义上的PK赛只是在战场里简单地比拼两方战损的人员数量，但是战术、战略以及对战场时局的把握，也足以考验每一个玩家。可以说《武林外传魔界》的赛事承传了线上的战争。

回合制游戏《梦幻诛仙》的其首届跨服PK赛也于上月开启。拥有战队并且达到90级的玩家都可以参与《梦幻诛仙》首届跨服PK赛。《梦幻诛仙》作为回合制游戏来说，其PK赛规则无非延续《石器时代》和《魔力宝贝》的路线，但从细节上却与他们有着很大的区别。比如在这个跨服战已成为习惯的今天，首先《梦幻诛仙》从赛事上就标明了其赛事为跨服PK赛，其次，《梦幻诛仙》的赛制分为选拔赛、预选赛与淘汰赛，而赛期更是长达2个月之久。虽然此举有试水的之意，但对于玩家而言，则是一个好的开始。

据了解，跨服PK选拔赛首先是在体验服开启的，选拔赛是采用《梦幻诛仙》神话竞技场的比赛机制。连续3周进入“天机组”4强的队伍，都将被列入选拔赛候选名单，通过玩家投票产生晋级预选赛的战队。晋级预选赛阶段的战队内所有玩家角色数据将会



《武林外传魔界》PK赛获得冠军团队合影



《魔兽世界》竞技场全国挑战赛宣传海报


《大话西游Ⅱ》西安同城PK赛决赛颁奖

被复制到一组全新跨服PK服务器中，和来自其他服务器的顶尖战队进行预选赛和淘汰赛阶段的比赛。

在回合制游戏所占游戏市场比重偏少的今天，《梦幻诛仙》的PK赛事无疑延续了网络游戏对抗的经典。对比《梦幻诛仙》，网易的《大话西游》系列PK赛事则显得成熟很多，同城赛举办地有声有色，而且，规则也相对更加完善。不过《大话西游》毕竟是一款年头已久的游戏了，相比新游《梦幻诛仙》，《大话西游》在画面上虽然略逊一筹，但是大话积累了广泛的玩家基础，和完善的对抗赛制度，这是《梦幻诛仙》无法比拟的。希望《梦幻诛仙》藉此首届跨服PK赛的机会，可以给予喜爱回合制PvP的玩家，开创一个全新的“S”级赛事。

说到MMORPG的对抗，就不可不说道经久不衰《魔兽世界》，魔兽自从诞生之日起，玩家就可以看出在游戏中蕴含的浓浓火药味。“联盟部落的战斗一触即发”，这是游戏开场动画的词语，这更加刺激了热爱PvP的玩家们。荣誉系统的推出，将游戏的一半从PvE阵容拉到了PvP战斗中。从战歌峡谷到阿拉希盆地，从奥特兰山谷到风暴之眼，而后还有转为PvP而开放的竞技场系统，暴雪的理念那就是将PvE和PvP发挥到极致。

不过反观《魔兽世界》的话，你也会发现《魔兽世界》中一些不足之处。比如纯PvE玩家无法与纯PvP玩家对抗，这导致如果你想玩PvP，那么必须放下PvE的那些套路。还有些PvP玩家梦寐以求的东西，却只能通过PvE掉落。这就导致了玩家若想在《魔兽世界》中生存下去，必须坚持走PvP与PvE双修的路线。而且荣誉系统在暴雪开放竞技场后，变得平常起来，野外杀人不会再被人全服通缉，而变成了稀疏平常的一件事。飞行坐骑的开放，也使得野外杀人更加爽快（荣誉大大地，当然杀小号一点荣誉也拿不到的），战场沦为的刷荣誉的地方，而荣誉则用来换购竞技场所必须的初级装备。这使得竞技场日渐火爆，除了游戏中每个赛季固定的奖品外，还会有官方性质的赛事以及几大电子竞技赛事的选拔赛等等。可以说《魔兽世界》的竞技场系统已经迈入职业赛范畴。



《魔兽世界》竞技场牧师

结语

在网络游戏竞技不断发展的今天，我们接触的网络游戏不再是单一的旅程，游戏的目的也不仅是练级与官方的活动，很大的比重还有人与人竞技的部分。即便是上述的这几款游戏，他们与大型竞技赛事还相距甚远。希望有一天，有一款游戏或是一个厂商，能够改变现在网络游戏竞技的状态，让网络游戏竞技规模超越现有的这些大型电子竞技赛事，让所有网游玩家都可以体会到竞技的乐趣。





玩票与跳票

■北京 采花狼

“跳票”原本是金融业中的一句行话，指的是支票持有人开具了超出自己账户余额的支票（也就是俗称的空头支票），而导致银行无法兑现支票。而在产品上的跳票，则是厂商因为种种可控和不可控的原因放了消费者的鸽子。虽然这种透支信用的行为很容易引起反弹，不过从另一方面看，也可以说是厂商慢工出细活的结果，所以“跳票”这个词一直是个褒贬不一的中性词。比起这个让消费者又爱又恨的“跳票”，原本用来形容业余戏剧爱好者的“玩票”，则是一个彻头彻尾的贬义词了。在游戏圈里，玩票和跳票都是很常见的现象，它们映射出的是两种截然不同的制作态度。

将跳票进行到底

2009年5月7日，3D Realms宣布倒闭，看了《永远的毁灭公爵》多年跳票闹剧的玩家们终于可以安心了。这种感觉就像你早上睁开眼睛，在环视了天花板和四周的墙壁后，突然发现跟自己朝夕相处多年的小强彻底消失了一般，在深深的吐出一口气，并大声的宣泄出“你们他喵的终于完蛋了”以后，你会发现——世界是如此的美好。

时间转眼到了2010年，不知道是不是临近2012的关系，许多跳票大王都加紧了“上市”的步伐。《分裂细胞：断罪》、《兵者诡道》、《阿尔法协议》、《星际争霸2》这些游戏都相继正式发售了。更神奇的是，传说中已经彻底挂掉的《永远的毁灭公爵》居然“死而不僵”，破天荒的正式公布了发售日期——2011年，铁一般的事实摆在眼前，让人不得不承认，小强果然是地球上生命力最顽强的生物。

跳票是一种很玄的东西

其实在游戏圈里，跳票是个很常见的现象，通俗点说就是游戏不过跟TV界盛行的“劈腿”不同，游戏跳票不仅不能带来额外收益，同时还要承担诸多风险，最主要的就是能否保证跳票期间游戏公司现金流的正常运转，在《最终幻想XⅢ》（以下简称FF13）跳票期间，史艾社疯狂在各平台推出FF系列的复刻版，被人戏称为替FF13赚奶粉钱，其实这在业界已经是一个普遍现象，没有奶粉钱还想玩跳票，那就等着公司资金断裂然后关门大吉吧。有人说了威尔·赖特用了约等于抗战胜利的时间开发出《孢子》，EA不是也没被拖垮吗？好吧，请伸出双手和双脚数数，这八年里EA为了节流一共关闭了多少家游戏工作室。

另外跳票还有一个类似“饥饿营销”的隐藏属性，一旦游戏最终成品的质量和跳票时间不成正比，很容易造成玩家的反弹，“跳了这么长时间，就做出这么个玩意？”已经成了吐槽跳票作品的经典句式。记得在



最“不负众望”的制作商：暴雪

跳票是一件让玩家又爱又恨的事情





（上图）解散前3D Realms公司的全家福，通过忽悠过了N年吃喝不愁的日子，这种跳票也算是前无古人了

（右图）游戏放出最新图片并公布了发售日期，继续折磨玩家的神经，您还是赶紧给我个痛快吧



讽刺暴雪跳票的漫画

今年年初的时候，世嘉曾高调宣布：《阿尔法协议2》已在早期开发阶段。等到下半年《阿尔法协议》正式上市的时候，等待多时的玩家被“五雷轰顶”之后纷纷选择“用脚投票”，销量惨遭滑铁卢之后世嘉做成了壮士断腕的决定：“从商业角度上来说，这游戏的销量没达到预期，所以我们不打算做续作了。”也许黑曜石的这款作品并没有吊起您的胃口，那么不妨回忆一下《仙剑奇侠传贰》……

既然游戏跳票有这么大的风险和弊端，为什么许多公司还是“乐此不疲”呢？很简单，为了销量。随着硬件水平的不断发展，不论是TV游戏还是PC游戏研发成本都大幅提升，同时盗版横行也大幅消减了游戏的预期收益，想要提高游戏的销量，最终只能靠品质说话（其实低质的游戏也有很多方法能提高销量，只不过副作用比较大就是了）。

玩票也能赚大钱

奇怪的是，国产网络游戏的制作却鲜有跳票的案例，是不是说明国产网游的研发实力已经登峰造极，“超英赶美”了？其实玄机就出在网络游戏可以随时更新的特性上，君不见封测半年、内测一年，公测还未开始道具商城已经琳琅满目的网游已经遍地开花了吗？要研发百分之百在发售已经过时了，那是单机游戏的模式，网络游戏研发个框架就可以拿出来“测试”，发现什么问题更新一下补丁就OK了，如此不仅可以召到许多免费的“游戏测试员”，还能一边继续研发一边聚集人气，何乐而不为呢？因此，玩家随便打开一个网络游戏资讯网站，新测试游戏预告那栏永远都是热火朝天。

2010-11-25	不删档内测	沧海				下载	注册 视频
2010-11-22	技术三测	九界				下载	注册 视频
2010-11-20	不删档内测	[illegible]				下载	注册 视频
2010-11-19	不删档内测	剑面天下				下载	注册 视频
2010-11-17	封测	艾尔之光				下载	注册 视频
2010-11-16	技术性封测	热血骑士				下载	注册 视频
2010-11-16	[illegible]测试	仙OL				下载	注册 视频
2010-11-16	首次封测	[illegible]				下载	注册 视频
2010-11-13	压力测试	石器时代				下载	注册 视频
2010-11-12	不删档测试	热血昆仑				下载	注册 视频
2010-11-12	至尊封测	天子传奇OL				下载	注册 视频
2010-11-12	开放性测试	封神榜3				下载	注册 视频
2010-11-11	不删档内测	梦幻群侠传				下载	注册 视频
2010-11-11	全民内测	勇者斗斗龙				下载	注册 视频
2010-11-11	封测	雷电OL				下载	注册 视频
2010-11-11	公测	倾国倾城				下载	注册 视频

各种名目繁多的测试，你准备好钱包光顾商城了吗?

国内的网游市场是一个让人看不懂的市场。泡沫论、崩盘说、行业洗牌，拐点、政策调控，媒体对房地产的论调可以一字不差的套用到国产网游身上。结果呢，“星星还是那个星星，月亮还是那个月亮”、结婚住房也好，休闲娱乐也罢，刚性需求的效应在我国庞大的人口面前被数倍放大，于是“再好的游戏也有人骂，在烂的游戏也有人玩”的诡异现实，让“重运营轻研发”的理念成为了现今网络游戏的主旋律。你说在这个“钱多人傻”的圈子里搞产品研发，是玩票呢？玩票呢？还是玩票呢？



暴雪旗下的经典之作：《星际争霸》系列、《暗黑破坏神》系列、《魔兽争霸》系列以及MMORPG《魔兽世界》

暴雪值得学习的地方

说到跳票，不得不提暴雪大神，基本上“暴雪出品，必出精品”的知名度可以和“产品跳票”划上等号。就拿《星际争霸——幽灵》来说吧，如果换一个欧美厂商制作，那肯定早就PS3/Xbox360/WII/PC/PSP/NDS/Iphone全平台发售了。如果这是由日本厂商制作的TV游戏，玩家想必在玩到原版之后，还能享受到诸如威力加强版、国际版、黄金版、主机同捆版、导演剪辑版、最终完全混合版等多种选择。如果说这是一款是国产厂商自主研发的网络游戏（这并不是天方夜谭，台湾某游戏厂商就曾经制作过“根正苗红”的《梦幻模拟战Online》，这年头有钱的就是大爷，只要买下版权制作的就是正统），嗯嗯，虽然游戏的质量可以预见，但我相信在厂商各种“迅雷不及掩耳盗铃”的宣传手段轰炸下，肯定是会有人玩的。但暴雪就是特立独行，跳票来跳票去，把这么一个“钱途”不可限量的游戏直接腰斩了。以前网站上针对国产的魔兽网游做过一个调查，超过半数的网友们认为国内的游戏厂商最应该学习的不是《魔兽世界》，而是暴雪的研发态度。

“要做中国的暴雪”，这句豪言壮语我们曾听过无数遍。但到目前为止，国内连半个暴雪也没出过。怎样才能成为暴雪？至少抱着玩票心态搞研发是铁定没戏的。其实能不能做成中国的暴雪并不重要，在如今浮躁的网游圈里，少一些急功近利的玩票，多一些精雕细琢的跳票，制作出一款能让玩家心甘情愿掏钱的高质量游戏才是最重要的。希望有一天，一款刻有“Made in China”的作品能给期待好游戏的中国玩家带来真正的惊喜。



善与恶，黑与白，Peter Molyneux的游戏永远带有道德性。在“寓言”中同样如此，玩家会面临无数的抉择和结果，进而影响整个世界。善或恶、受人爱戴或憎恨、选择工作还是家庭，全凭你高兴，也可以只是带着自己忠心耿耿的小狗，过着梦想中的生活

PC/X360

寓言Ⅲ

■Fable Ⅲ■角色扮演■Lionhead Studios■Microsoft Game Studios■未定■湖北 JNS



它是寓言，也是童话，是RPG爱好者、休闲玩家和喜欢狗狗的人的爱

“寓言”系列的故事，就像它的名字那样，总是带有寓言色彩，并掺杂着英国式的幽默及道德决定成分

2004年9月，Peter Molyneux担当制作人的《寓言》一代发行。这是一款带有极强道德选择性的RPG，自由度也很高，亦黑亦白全靠玩家心中所想。看到这款游戏，你首先会感到画面色彩鲜艳，却丝毫不会让人觉得有杂乱之感，带有浓郁的主机游戏的风格。此外，想成为好人远比要成为坏人难，这跟做人真是一个道理。

游戏中的众多交际手段需要得到礼仪书才能开启，与NPC的多种互动设计得十分新颖。比如当一班工人搬运箱子的时候你在附近放个屁，会听到一堆木箱摔在地上的破碎声跟工人掩鼻投诉的有趣情形。你也可以去发型屋给自己换个发型，太滑稽的形象会令看见你的居民捧腹大笑，而帅气的装扮也会给居民留下好印象。

作为丰富生活的一部分，挣够了钱你就能在游戏中买间大屋给自己住，还可以娶妻甚至找外遇。游戏的任务繁多，众多的魔法、战技的提升也令本作游戏性很高，属于当年Xbox平台不可不玩的作品（后来也移植到PC上）。

2008年10月，《寓言Ⅱ》在Xbox 360上发售。继承了前作的大部分特点，画面也有了质的提升。可以看出，本作更向大众玩家靠拢，尤其是女性玩家——除了能购置各式各样的服装和房屋、店铺，还有一条时刻跟随你的狗狗。游戏的操作和战斗都比较简单，连任务都有路线指示，但系统自由度仍旧很高，经验取得方式非常丰富，并不要求玩家必须练级，最贴心的是，技能还可以回收，对那些怕麻烦的玩家来说实在是一大福音。

游戏的缺点也很明显，就是相对于前作来说新意不足，且地图很小，就在那么几个地方转来转去，任务设计单调，流程也很短，如果不是为了挣钱（游戏中买来店铺后所获得的收益是根据现实中的时间来计算的），很快就可以通关。《寓言Ⅱ》更像是一个快餐式的平民游戏，游戏的销量也从一方面印证了这一点。

《寓言Ⅲ》的剧情发生在前作50年后的工业时代，地点仍然是Albion王国。对这个基本设定，Peter Molyneux解释说，很多“寓言”玩家都对Albion王国情有独钟，他可以改变剧情的走向，但不能改变剧情发生


《寓言》给角色扮演游戏开拓了一条新的道路


《寓言Ⅱ》继承了前作的大部分特点，在细节上作出了改良


工业革命时期的Albion王国，让人想起浓雾笼罩的伦敦



一目了然的3D地图，傻瓜式管理国家



武器的造型会根据玩家的使用方式而改变，你猜我手里的这是件虾米？



狗狗，忠实的朋友



游戏中各地区有不同的气候特征



暴君应该去死，贤君接受人民的爱戴

的地点，否则“立即会有50封电子邮件来找我”。

在前作中，玩家所操纵的英雄打倒最后Boss后建立了王国，以仁慈与智慧统治Albion。在本作中，玩家扮演的是这位老国王的次子（或次女，由玩家来决定主角的性别）

在老国王死后，你的兄弟接过了国家的统治权，不幸的是，他是个既邪恶又疯狂的暴君。“一个可以和希特勒、墨索里尼、戈登·布朗相提并论的人物。”Peter Molyneux说（但为什么戈登·布朗会那么邪恶……）。于是玩家这次所看到的Albion王国是一副民不聊生的凄惨景象，进入工业革命时期的这个国家陷入了危险之中。游戏的画风也从前作鲜艳的中世纪油画风格变得有些阴暗。

这样的暴政引起了玩家你——英雄的强烈不满，在一场激烈的手足对立后，你被哥哥软禁了起来，在两位老丞相的帮助下逃离城堡，然后自然是结合众人之力反抗国王，掀起了颠覆暴政的革命。新老玩家将从此展开全新的冒险旅程，为了荣耀而战只是你壮烈旅程的开端，你需要攻入城堡、击败你的兄弟，然后成为Albion的新国王。旅程中你所作的所有决定，都将左右你周围世界的命运。

《寓言Ⅲ》的一个巨大变化是一键式的战斗系统。这个革新性的单键战斗可让玩家方便地结合军火库中的不同武器迅速投入战斗，爆发力十足的全新架势、肉搏式的近战武器、长距离精准射击以及毁灭性的符咒魔法跟你的手套和药水紧密相连，帮你战翻天下。游戏中有7种魔咒，包括漩涡、闪电、火球、剑阵、冰暴、冲击波和时间停止。就连玩家的手套也可以成长（当然视乎你怎么用它）。当你使用威力巨大的招数或展现你自己的“真本色”时还将有极致的变装效果，如多出来的天使或魔鬼之翼。哦对了，格斗系统还加入了很多终结动作，当你走向邪恶之路后，杀人将有更多出血的戏份……

毫无疑问，如此“傻瓜”的上手还是为了降低RPG的门槛，可能会对休闲玩家产生吸引力，Peter Molyneux表示，改成这样的系统，他们会非常容易接受《寓言Ⅲ》。

在游戏之初，玩家将从初始的4件武器——剑、锤子、来复枪和手枪——中选择一样，武器的造型会根据玩家的使用方式而改变。如果你滥杀无辜，它会变形，还会不停地滴血；如果你只杀敌人，它会发出象征着荣誉的耀眼光芒。还有一些其它的奇怪设定，比如如果你挥剑的速度很快，就会让它变得更短；你所面对敌人的类型会影响到武器某些部位的形状，等等——这些因素都在综合地影响你的武器，同时你这些不同的选择也可以最终解锁武器在不同方面的特殊能力。总之，玩家使用武器的过程就是打造武器的过程，最终打造成了什么德行完全和游戏的过程挂钩。

在联网时，玩家还可以自由买卖和赠送自己的武器，买卖武器也是赚钱的主要方式之一，就像接任务一样。不仅玩家的武器可以升级，玩家所购置的房产也能升级，从而带来更多的收入。

善与恶，黑与白，Peter Molyneux的游戏永远带有道德性。在游戏中，玩家会面临无数的抉择和结果，进而影响整个世界。善或恶、受人爱戴或憎恨、选择工作还是家庭，全凭你高兴，也可以只是带着自己忠心耿耿的小狗，过着梦想中的生活。不过更甚于以往的是，玩家的抉择将会带来更深远的结果，会影响周遭的一切。不论是仲裁民间的琐事，还是改变整个王国的方向，这些重大决策都将永远











改变世界。甚至当玩家成为国王后，可以决定国家是继续向工业化发展还是走低碳环保之路。

在玩家成王的过程中会遇到很多的交易——哈，民众可不是傻瓜，无缘无故跟着你去造反

他们总是希望你能答应他们的某些请求才会支持你。比如说《寓言Ⅱ》中的不朽人物Reaver在新作中会支持你的革命，但是前提是当你成为国王后，你必须将Albion王国的一块土地封赏给他，以便他能建立一座工厂。你是答应还是不答应？或者你在当上国王后会食言？游戏中会有很多有趣的决定时刻等待玩家作出选择。

想要取得王位就得有足够的追随者支持，游戏中有很多特性都是由你的追随者决定的，所以要万分小心。越多的追随者意味着你的实力越强，取得王位的时间也短，更多的隐藏要素也将开启。至于要如何让人们跟随你，可以有很多办法。比如替他们完成任务、给他们某个承诺甚至不厌其烦地聊天说服（有些人还真是喜欢这样）……玩家在战斗中被击倒将会损失一些追随者，多少视乎时间和地点而定。

传统的菜单功能这次被设置在一个叫“圣殿”的3D房间内，随着流程进展更多区域可以从此进入。圣殿的周围是一些小房间，比如更衣室、武器库、战略室和成就室等等，分别对应着你的某部分属性。如果玩家走入更衣室，就可以打扮自己，随心搭配自己喜欢的衣服、帽子及其它道具，有超过20件外套和12种可调涂料供你选择，还有整体的套装，十分方便。在这里还陈列了玩家所收集的宝物，将道具变成了展示在你面前的可以随意使用的东西，而不再是干瘪的菜单样式，就连存盘和读盘选项也在此进行，的确是个很有新意的设计。

在圣殿的中央是一个可放大或缩小的3D世界地图，可以用来管理你的王国和寻找你的朋友，更重要的是可以用这个地图传送到不同的区域。游戏中是没有季节变化的，但各地区有不同的气候特点。比如Aurora是一个有着浩瀚沙漠的峡谷，当地人一副摩洛哥式打扮。其它区域包括光之壁、浓雾峡谷、悲痛之森、漂泊之森、鲍尔斯顿老镇、鲍尔斯顿工业区、鲍尔斯顿集市、鲍尔斯顿城堡（费尔法斯花园）、居住者营地、磨坊平地（鲍尔湖）、洞穴、日落大屋和影光山洞。许多都是前作中场景的“工业时期”版本，别有一番风情。

这个新地图系统甚至允许玩家直接在地图上与商店做生意或接受某个任务——要是你不小心成了臭名昭著的暴君，那么你是不可能自由自在、安全地走在大街上的。所以此时3D地图就是你统治国家的最好工具了。

《寓言Ⅲ》已经先期发售的Xbox 360版提供了更自由的联机模式。你可以使用自建英雄，也可以带上你的狗狗进入游戏世界，分屏显示不同的玩家。联机中的玩家走在一起时可以发生很多互动，但你们也不需要时刻绑在一块儿——只要在同一个区域进行游戏就行了。联机玩家可以发展各种关系，例如结婚或结成商业伙伴，两者都会令你们的资产合并，你的资料也将在他们的世界同步更新。

玩过一代的玩家想必都知道“TJJTDS”在这里的意思，闲得无聊真的可以把游戏中的小鸡踢到飞起，颇有恶搞效果。二代将这个特色“发扬光大”，不但能把无辜的小鸡踢来踢去，还增加了相对应的“踢鸡高手”成就，实在让人无语。到了《寓言Ⅲ》，开场动画的主题就是鸡。

如果要总结三代“寓言”，可简单地概括为“一只鸡在不同时代Albion王国的不幸命运”……

DS/PC/PS3/PSP/Wii/X360

电子世界争霸战——进化

■Tron: Evolution■动作■Propaganda Games■Disney Interactive Studios■2010年12月7日■广东 神之影



近战是实打实的肉搏，光速飞盘的重击解决一切



Monolith Productions曾在2003年推出一款FPS《电子世界争霸战2.0》（Tron 2.0），主角是Alan Bradley的儿子……



用色调区分敌友，壁垒分明



炫目的光速摩托（Light Cycle）引领竞速环节，游戏的收藏版还会赠送一个精致的光速摩托模型

1982年，由Steven Lisberger执导的电影《电子世界争霸战》（Tron）被认为是影史上首部运用电脑技术协助拍摄的电影

第一次引入电脑绘图（Computer-generated Imagery，CGI）与真人结合的概念，不仅创造出影史上第一位数字虚拟角色，也开创了CG电影的新纪元。28年后，在今年12月17日，迪斯尼公司将推出这部电影的续集《电子世界争霸战——遗产》（Tron: Legacy），这部电影的上映也直接决定了迪斯尼要推出一部相关的电影游戏，这就是《电子世界争霸战——进化》的制作缘起。不管它是不是个附属项目，来自加拿大的制作组Propaganda Games还是宣称它将比电影有吸引力五倍！

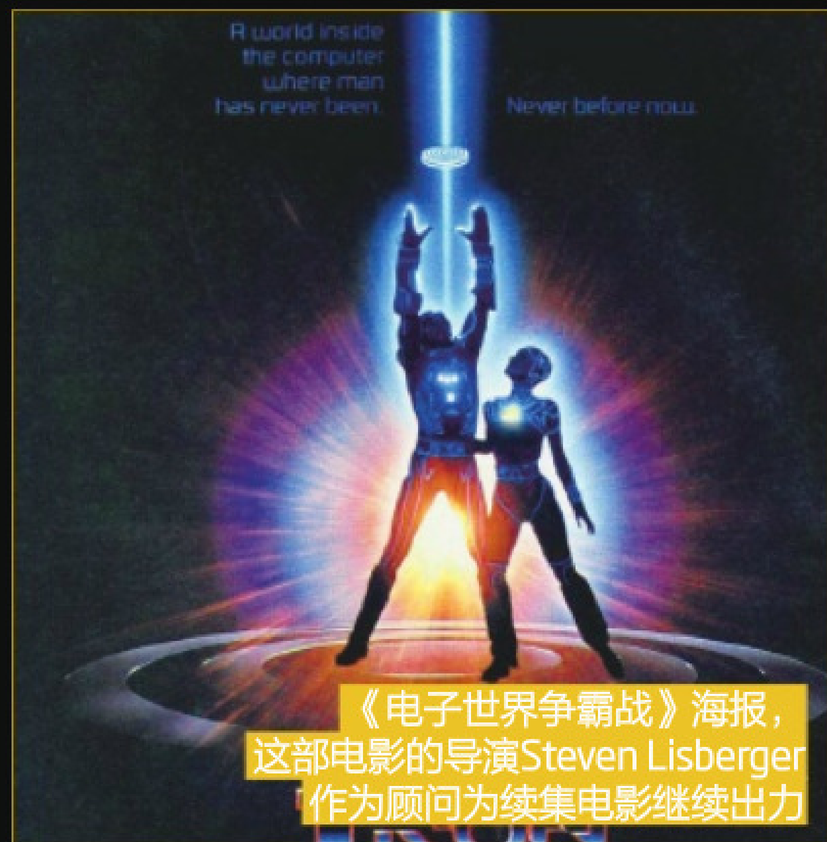
比电影更有吸引力？或许这只是设计师自我肯定的客套话，熟悉一下系列影片的历史，你就会发现游戏的情节有些“边缘化”。

原作电影讲述了一家计算机公司——ENCOM的电脑中，主程序（MCP）越来越不服从人类的控制，它把各种为用户服务的程序自我控制起来，想要得到对系统更多的控制权。公司的工程师Alan Bradley编写了一个针对它的监控程序“Tron”，但Tron也被困在了MCP设计的训练游戏里。与此同时，计算机天才Kevin Flynn刚刚被ENCOM解雇，起因是他的前同事侵吞了他制作的“游戏”，据为己有，Kevin一直试图侵入MCP找到证明自己清白的证据。于是Kevin接受了Alan的求助，准备对付MCP，不料在联机时却被它吸进了虚拟世界，成为一段程序。他与被困的Tron联手，一路逃亡和战斗，最终到达了中央控制系统，用Alan给他的一段程序毁灭了MCP。计算机程序与人类的关系恢复了正常。

作为这部经典电影的续集，《遗产》是个承接前作的新故事，主角Sam Flynn是Kevin的儿子，为了寻找失踪多年的父亲，Sam和女友Quorra一起闯进父亲设计的电子世界，在那里不仅见到了阔别许久的父亲，还跟他一起展开了一段生死冒险。

《进化》没有照搬两部电影版的故事线，她利用同一个世界观讲述不一样的故事

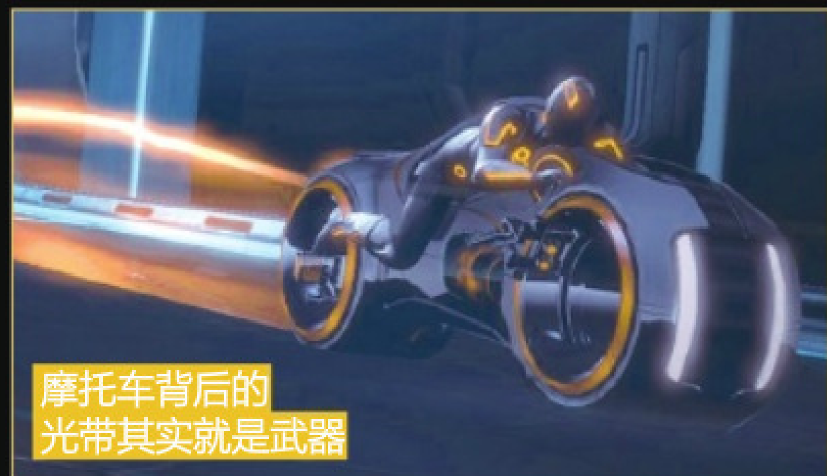
游戏情节发生在两部电影之间，你并不是扮演Sam，而是控制一个名



《电子世界争霸战》海报，这部电影的导演Steven Lisberger作为顾问为续集电影继续出力


电影女主角Olivia Wilde会在游戏里客串出场


病毒的母体Abraxas，电子世界里的主要反派角色


摩托车背后的光带其实就是武器


游戏对应4种多人模式，快节奏大杀伐

叫“无名氏”（Anon）的角色，他因误闯了Kevin的程序，进入电子世界跟“病毒”角色进行了一场虚拟大战。随着游戏的深入，大家还能看到一些电影版元素，例如电影女主角Quorra会在游戏中出现，她将指引大家逃离某个地区，包括Olivia Wilde在内的众多电影版演员也会为游戏献声，让你更有代入感。

在玩法上，《进化》是类似《镜之边缘》（Mirror's Edge）的跑酷游戏，但没有它的时间紧迫感，夸张的跳跃动作反而更像是《波斯王子》，高空跳跃、飞檐走壁、蹬墙反跳……各种高难动作应有尽有。此外，游戏里的电子环境还会存在一些小障碍，例如一种具有腐蚀性的黄色液体经常出现在墙壁或地板上，无论战斗时还是跑酷时，都要时刻留神。

战斗中，光速飞盘（Light Disc）是主角的唯一武器，它提供两种攻击方式，近程挥击和远程投掷。近战中的飞盘相当于一把轻型斧头，能直接给敌人带来重击；在远程时相当于一支大型飞镖，投掷精准，安全有效。如果将两者跟主角轻盈的动作结合起来，他就如同日本忍者一般行动飘渺，出手诡异。作为唯一的武器，飞盘也有不错的提升空间，你可以对飞盘进行升级，获得更高的伤害效果。同时，流行动作游戏常见的连击、蓄力等设定《进化》中都有反映：追求连击次数能获得更多的经验奖励，施展蓄力攻击能让战斗更有看头。

试玩视频还展示了《进化》的竞速环节，主角拥有一辆属于自己的超酷摩托车，能随意在电子城市内疯狂飚车，赛道上没有任何对手的竞争，只会遇到各种干扰，例如赛道两旁的建筑会随时倒塌，需要紧急躲避；赛道前方经常出现断层，需要腾空飞跃；空中经常掉落炸弹，躲避的同时还要在烟雾中寻找出路。当然，飚车时也会遇到驾驶橙色摩托的敌人，他们的攻击方式很特别：每辆摩托后面都有一条不会消失的光带，它的硬度就如赛道护栏一样，如果对方在某个转弯处利用光带堵住前进路线，那你只能撞在光带上停滞不前。

《电子世界争霸战》的视觉效果开创了CGI时代，《遗产》也有创新的2D+3D描述手法。当主角停留在现实世界时，影片将会以2D形式呈现；进入电子世界后，就会立刻转变成3D视觉。用2D和3D来分割现实与电子世界，就如《绿野仙踪》用黑白和彩色来分割现实和幻想世界一样，或许以后也会被影迷们所津津乐道。P



PC/PS3/X360

被诅咒的十字军

■The Cursed Crusade■动作■Kylotonn Entertainment■Atlus■2011年

日商Atlus和法国开发商Kylotonn Entertainment联手宣布了全新的第三人称动作游戏《被诅咒的十字军》，官方为此公布了首支预告片，游戏预计于2011年夏季发售。

游戏的背景是著名的十字军东征时期。Atlus表示，本作将会讲述一个中世纪时代“拯救和生存的故事”，游戏中的重要角色们都不是英雄，他们只是一群容易受到诱惑，经常怀疑与绝望的普通人。本作将在尽可能还原历史风貌的基础上描绘出他们与超自然力量的斗争，并最终由玩家来拯救他们的灵魂。从画面风格和战斗场面来看，很像是近期的另一款新作《第一圣殿骑士》（The First Templar）。P


这血腥程度……圣殿骑士真不是人干的职业啊

PC

地下城

■Dungeons■角色扮演■Realmforge Studios■Kalypso Media■2011年

角色扮演游戏《地下城》日前公布了该作的游戏封面和最新游戏截图。这款游戏采用上帝视角和第三人称视角进行游戏。

除了带有RPG元素之外，游戏也含有相当大的策略和模拟经营成分。作为主角的玩家是一名阴暗的地下王国的霸主，他的角色定位有点像《霸王》（Overlord）中的主角，头脑邪恶，身穿铠甲，手握利剑，看起来很酷。你不仅要亲自上场去战战战，更重要的是要从全盘角度考虑，去经营你的地下城，保持你的地下王国的正常运转，然后带领你的一众喽罗们抵御那些正义英雄们的入侵。

在平常日子里，你还需要积累财富维持自己的地下领域。游戏中你可以差遣一帮地精工人四处采矿，积累黄金；甚至将入侵的英雄们关起来，吸引他的朋友们前来解救。那时你可以靠杀敌大赚一笔，但首先你得有钱修起关押英雄们的牢笼。P


这是战斗的部分


这是经营的部分

PC

免费战地

■Battlefield Play4Free■大型多人在线射击■Electronic Arts■Electronic Arts■2011年

EA宣布将为战地爱好者提供一款基于道具交易模式的免费网络游戏《免费战地》（Battlefield Play4Free），定于11月底举行Beta测试。

与之前的免费游戏《战地英雄》不同的是，《免费战地》采用完全写实的画面，而非前者的卡通风格，从公布的画面来看，基本套用的是《战地2》引擎。

该作结合了《战地2》的游戏地图和《战地——叛逆连队2》的枪械升级路线，双方均可出动载具，支持32人对战，预计明年春正式上线。与此同时，EA仍旧对《战地1943》的PC版前景不置可否，从《免费战地》来看，EA似乎已经找到了《战地1943》的替代方案？P



为什么所有的“战地”都是一样一样地啊？

PC/X360

喋血街头3

■Postal 3■动作■Running With Scissors■Running With Scissors■2011年第一季度■

以暴力著称的动作游戏“喋血街头”系列留给每个玩家的印象都极为深刻，现在这个系列的最新续作在断断续续开发了好几年后，突然之间就有了好消息，用Running With Scissors的CEO Vince Desiderio的话说，“现在游戏的最后一关正在制作中”。

Vince Desidiero告诉joystiq网站：“游戏的最后一关将在莫斯科，但我不认为游戏能在圣诞节前问世。”这款游戏的确看起来也不太可能在年内发售，到目前为止，甚至很少发布宣传视频与图片。

《喋血街头3》最早于2006年10月宣布，故事发生在一个名叫“宣泄”（Catharsis）的城镇，游戏的主角“The Postal Dude”在炸毁了前作的天堂镇之后移居到此地，继续给这样带来无尽的“宣泄”。游戏仍旧采用沙盘式布局，至于游戏内容，现在看起来好像也不是那么暴力了……P


Jennifer姐姐是如假包换的“Postal Babes”


这……这不是《丧尸围城2》吗？

PC/PSN/XBLA

仙子——阿瓦隆传奇

■Faery: Legends of Avalon■角色扮演■Spiders■Focus Home Interactive■2011年

奇幻风格的RPG《仙子——阿瓦隆传奇》近日公布了首支预告片和游戏截图。这是一款角色扮演和冒险相结合的游戏，玩家们在一个原创的独特的奇幻世界中探险，还有许多神奇的魔法生物等着玩家去发现。游戏中玩家扮演一个精灵仙子开始冒险，有6名队友会陆续加入你的队伍。

游戏战斗将采用回合制，相当的"复古"。游戏的任务非常丰富，你将随着剧情的进展游历4个风格迥异的国度。

从预告片中来看，鬼盗船的场景看上去阴森恐怖，满是幽灵；"世界树"场景则色彩明亮，似乎更符合主角作为"小飞侠"应该存在的世界。P



尽管很Q，但这也是个魔法说了算了的世界

《仙剑奇侠传五》日前在官方博客上公布了游戏的最新Boss图片。既一个月前公布了火焰系Boss"炎舞"、双子型Boss"执宿、疚业"后，这次公布的图片中展示的是"黄山三怪"三人组。图中的三个怪人单从外表来看不及上一期中公布的"炎舞"那样强悍，官方对这3个角色的定义也是起搞笑作用的丑角。

另外，日前"仙剑之父"姚壮宪在腾讯开设了官方微博，发布"仙五"开发中的消息并解答网友提出的问题。到本刊截稿时止，听众已经达到近22万人。

姚壮宪透露，目前"仙五"的开发完成度已经有90%，游戏开发已经进入收尾阶段，正在进行密集测试调整。

姚壮宪与听众的交流也不乏幽默感。在公布黄山三怪的人设时，他说："姚明、姚晨、姚仙，也来组个火箭二队好了。只是不知他们同不同意。呵。" P



搞笑三人组的人设图



微博上的一些朋友也坦言，现在很难再复制当年玩"仙剑"的真情实感

PC

仙剑奇侠传五

■Chinese Paladin 5■角色扮演■北京软星■寰宇之星■未定

PC

回到未来游戏版

■Back To The Future: The Game■冒险■Telltale Games■Telltale Games■2011年

为了庆祝《回到未来》诞生25周年，这部获得过奥斯卡大奖、全球票房收入近1亿美元的经典科幻电影三部曲除了发行DVD、蓝光重制版，还正在变身为游戏，由复活"猴岛"系列的冒险游戏开发商Telltale Games操刀制作。

游戏版《回到未来》设定在第三部电影结束后6个月，将讲述Marty McFly、Doc Brown新的冒险之旅，还会出现年轻版的博士。虽然是个新故事，但电影的联合编剧Bob Gale会加入游戏制作团队，负责为Telltale提供角色创作、故事发展方面的建议。游戏将会以卡通风格表现电影的世界，特别是博士的扮演者Christopher Lloyd会全程配音。P



Telltale Games仍旧采用剧集式制作和发行方式推出这部游戏



和Adama舰长并肩战斗吧！

Bigpoint宣布，旗下在线太空战斗类题材网页游戏《太空堡垒卡拉狄加Online》已经开始封测。最初阶段的测试，Bigpoint将在欧美地区选择出千位玩家参加测试。

封测期间，游戏系统会提示所有参与封测的玩家完成新手辅导任务，无论玩家选择的是人类种族还是赛昂人（Cylons），完成新手任务后，就可以自由的在宇宙空间中游荡探索了。游戏支持PvE模式与PvP模式。玩家甚至可以选择在卡拉狄加母舰与赛昂人基地中来一次观光，也可以去空间站或其他星球基地上闲逛。

Bigpoint将根据测试情况继续增加参与人数，预计的公测时间是12月份。P

PC

太空堡垒卡拉狄加

■Battlestar Galactica Online■大型多人在线策略■Artplant■Bigpoint■2010年12月



太鼓达人Wii
大家的聚会3代目

■太鼓の達人Wii みんなでパーティ☆3代目■NB-GI■NBGI■音乐■Wii■2010年12月2日■日版

《太鼓达人——大家的聚会3代目》是“太鼓达人”系列在Wii上的第三作，继2008年发售的《太鼓达人Wii》、2009年发售的《太鼓达人Wii——咚咚与二代目》之后，第三代游戏保持了系列一贯的爽快感，让玩家在家中就能体验到太鼓演奏的无限乐趣。游戏依旧对应太鼓外设和普通控制器两种操作方式。并且新作更新了70首全新的乐曲，还加入了4人同时演奏的新要素。本次更新的乐曲将囊括人气动画（如《悬崖边的金鱼姬ED》《口袋妖怪》《海贼王》《火影忍者》《龙猫》）、游戏（如《偶像大师SP》《噬神者》《怪物猎人》）、古典音乐（贝多芬《第七交响曲》、柴可夫斯基的《胡桃夹子》）等各个领域，照顾不同喜好的玩家。

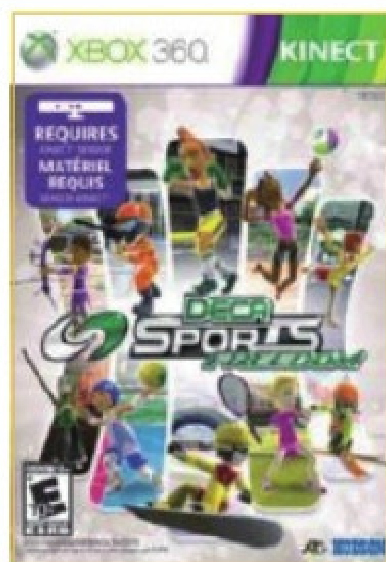
新作除了加入4人同时演奏的新要素外，最近一些人气作品比如《暖暖的猫猫村》及《偶像大师》中的角色也将出现在游戏中，无疑会让系列的粉丝十分动容。作为全新的游戏玩法，对应了多人联机模式的“梦幻太鼓乐园”模式也将全新登场，其中收录了7个欢乐的聚会类小游戏，十分符合联机游戏的定位。P



人气动漫里的名曲名人都将登场



联机模式更有玩头



十项全能
自由运动

■Deca Sports Freedom■Hudson■Hudson■体育■X360■2010年12月16日■美版/日版

Hudson制作的“十项全能”系列自从推出后就大受欢迎，原因是市场上没有同类题材，而该系列游戏因独特的项目设计和操控的简便性在运动游戏的领域占了一席之地，它也是支持Xbox 360体感外设的运动游戏，玩家假装着挥动手臂即可，完全是靠身体进行操作。游戏中可以进行10种不同的运动项目，包括了网球、拳击、滑雪、射箭、花式滑冰、越野式滑雪、剑道、躲避球、沙滩排球、漆弹枪10种运动项目。玩家控制着屏幕中的分身进行对战运动，支持分屏游戏和在线游戏。

在游戏中玩家要利用好自己的双手，比如射箭你就要模仿射箭的动作，然后瞄准屏幕中的靶子，算是简单易学。漆弹游戏有些意思，不像网球和射箭挥动手臂即可，这个游戏你必须用手做出枪的样子，确实有些可笑。网球游戏模仿得更为逼真，玩家必须想象一个球在手里，把它抛向空中然后击打它。和现实中一样，你必须满地跑去接球，然后挥舞着手臂。伴随Kinect外设出货量的大幅增加，想必“十项全能”的发售前景也十分看好。P



卡通风格合家欢



沙滩排球不性感



高达无双3

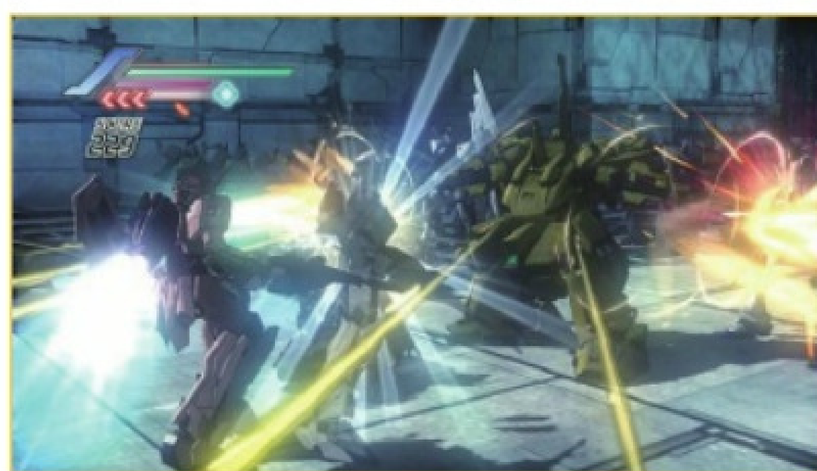
■ガンダム無双3■KOEI TECMO■NBGI■动作■PS3/X360■2010年12月16日■日版

《高达无双3》由KOEI TECMO“无双”系列ω-Force团队担任开发，是结合经典科幻动画“高达”题材与知名动作游戏“无双”系列结合的所谓“战略动作游戏”《高达无双》的最新作，承袭前两代获好评的要素，并追加新要素和强化了画面表现，以“系列作品集大成者”为目标进行开发。

游戏采用有别于先前系列两作的崭新视觉表现，以赛璐珞着色法（Cel-Shading）来描绘机体，据称将在细节表现上有非同一般的质感。另外，机体以外的背景画面采用比较写实的表现手法，以便衬托出鲜明的赛璐珞动画风机体。此外，制作组还将更好地表现光影和空间感。游戏将完整收录来自《高达无双》与《高达无双2》的参战机体，并加入《机动战士高达00》与《机动战士高达UC》等最新作中的机体，总计有13部作品中的机体可以参战。这次的原创剧情被着力刻画，来自各自作品的角色齐聚一堂，重新组合成新的势力。制作组表示，一代虽然也有原创模式，但这次的剧情相比而言肯定要强上很多，而且官方保证不同作品的角色之间的穿越交流将会更多。P



总之还是“无双”



更多机体来了！



光明之心

■シャイニング ハーツ■SEGA■SEGA■角色扮演■PSP■2010年12月16日■日版

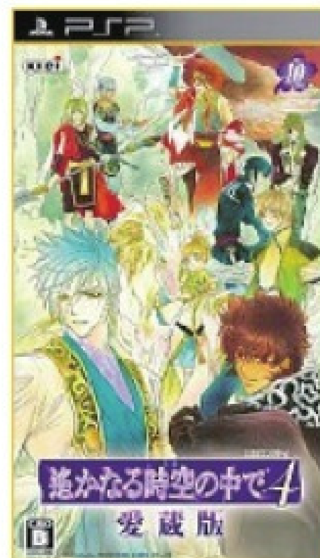
SEGA经典游戏的最新作《光明之心》这次登陆PSP平台，人设还是Tony大神。《光明之心》是继《光明之泪》与《光明之风》后再度推出的“光明与黑暗”系列的最新作，以“心”为故事关键，叙述流浪到和平岛屿上的主角遇见了失去感情的神秘少女，并凭借与岛上居民的心灵交流来取回少女感情的故事。游戏以沃太利亚岛（ウィンダリア岛）为舞台，玩家将扮演四海漂泊来到岛上魔法面包店工作的男主角里克（リック），除了展开战斗与探索之外，为了开启神秘少女辉夜（カグヤ）的“心之钥”，还必须透过日常生活与岛上居民交流互动来收集“感情能量”。游戏开始时要选择一名美女作为目标，当然随着游戏中玩家的不同行动，美女的好感度会发生变化。

《光明之心》有着超豪华的声优阵容。少年剑士里克由神谷浩史演绎，同时神谷娘娘还将担任精灵使阿鲁宾的配音工作，一人分饰两个角色是体现这位声优大赏男主角大奖得主实力的时候；比神谷娘娘还要厉害的是将一个人完成3位女主角配音的伊藤加奈惠，另外还有桑岛法子、绿川光、堀江由衣等人参与配音工作。P



这并不是一堆角色，而是一堆声优！


大神大大的作品就是好有爱



遥远的时空中4 爱藏版

■遙かなる時空の中で4 愛蔵版■KOEI TECMO■KOEI TECMO■冒险■PSP■2010年12月22日■日版

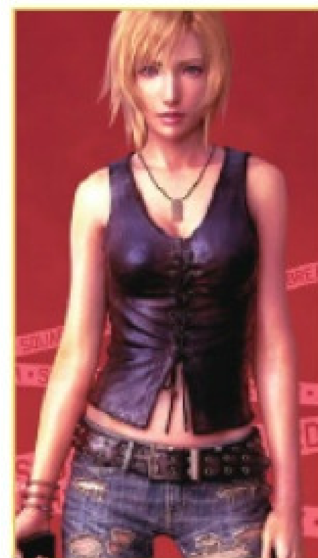
本作为2008年在Wii与PS2主机上推出的女性向恋爱AVG《遥远的时空中4》的PSP移植版，同时也是包含系列中玩家们所熟悉的“八叶”诞生故事的系列起点。作为移植版就不能没有追加元素，在这次的移植版中，除了加入之前主线所没有交待过的剧情之外，另外还追加了完结篇之后的后日谈等多达20个的全新事件剧情，并配合这些新剧情追加了20张的CG画面，同时也将把之前家用主机版本中所没有收录的副角语音收录进去，本作还将对应PSP的记忆卡安装功能。

在故事方面，本作描述了本身为普通高中生的女主角，在现世过着平静的生活，却因为黄昏夜晚中出现的手持着巨大镰刀的奇怪异形，来到一个被称为“丰草原”的古代幻想异世界，并因此得知自己是这个世界“中国”的公主。中国原本是个有着沉睡龙神的美丽国度，但由于“常世之国”的侵略而灭亡，人们也因此而受到常世之国的暴政和虐待。而从现世回到“丰草原”的女主角，将在命运的安排下，在这个异世界当中展开全新的恋爱与冒险。P



完美移植与追加内容


“丰草原”的古代幻想异世界



第三次生日

■The 3rd Birthday■Square Enix■Square Enix■射击■PSP■2010年12月22日■美版/日版

“寄生前夜”（Parasite Eve）系列的新作《第三次生日》是以Aya为中心的新游戏，制作组宣称将把PSP画面水平发挥到极致。游戏故事叙述了在历经1997年的曼哈顿岛封锁事件与2000年的新线粒体生物事件后，以线粒体基因叛乱为开端的超常事件就此沉寂。不过在遥远的未来，却突然出现了爆发性繁殖的神秘噬人生物，在吃光了该时代的人类后，这些生物开始逆向穿越时空回到过去，在反复如此的过程后，终于来到现代。这些具备未知的模样、动作与生态，以及让人绝望的强大战力的异型生物，因为有着扭曲的外观，被称为“扭曲者”。为了对抗扭曲者的威胁，人类成立了专门机关“CTI”，并采用“跨时潜行系统”（Overdive）展开独特的搜查行动。

开发者表示，《第三次生日》并非一个单纯的续篇，而是一个以Aya为中心的新游戏，为玩家带来了更多的动作游戏方面的元素，尤其是女主人公女性魅力，在游戏中得到了完全的体现。不过，由于不再强调RPG元素，游戏战斗画面表现出的追赶潮流的TPS和FPS元素也十分令老玩家汗颜。P



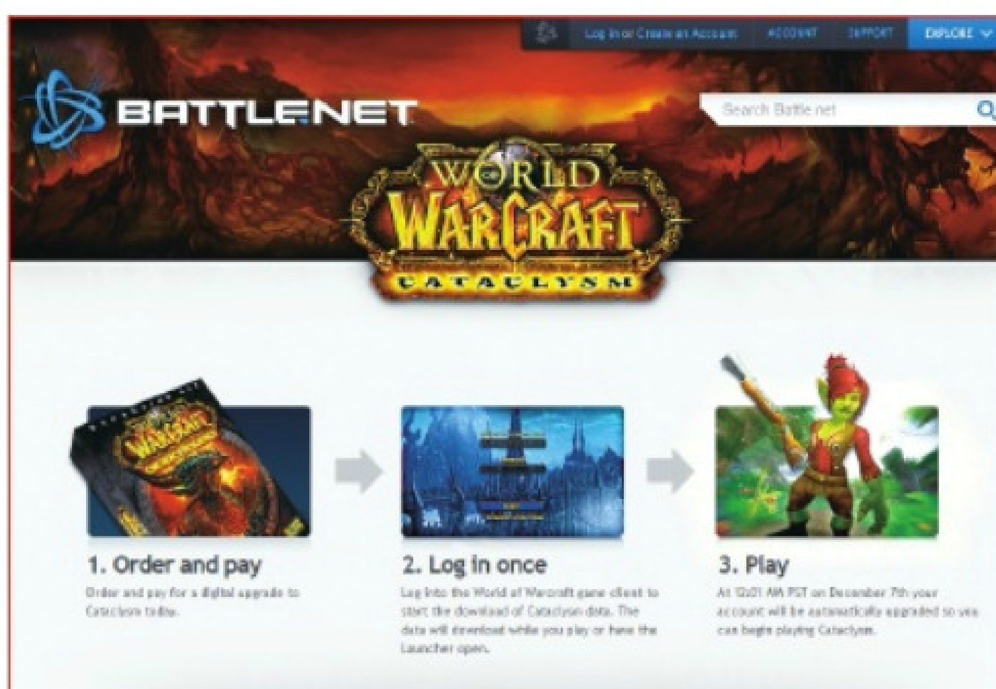
Aya的造型成熟感有限……



“扭曲者”的秘密是什么？

头条新闻

■《魔兽世界——大灾变》推出数字下载服务

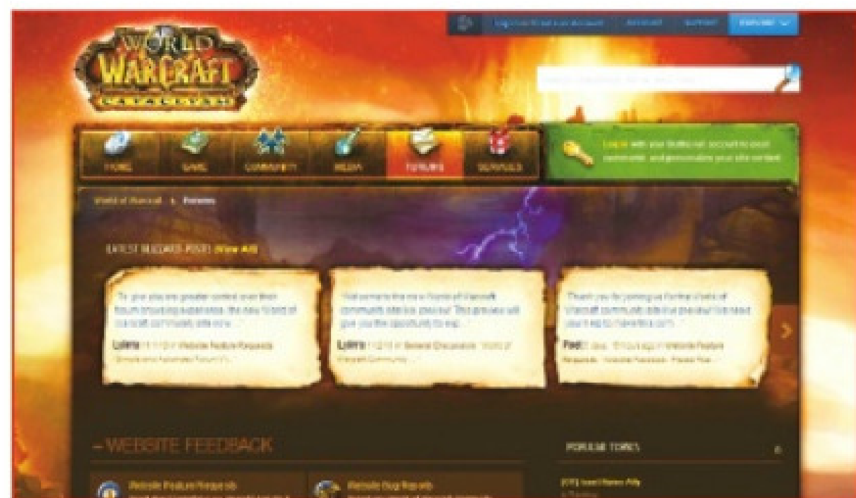


战网三步走，玩上《大灾变》

暴雪宣布开始通过暴雪网上商店预售《魔兽世界——大灾变》数字下载版，售价为39.99美元/34.99欧元。下载版本为标准版，包括零售标准版的内容，典藏版仍然只有盒装版本。玩家付费预订后，只要登录游戏一次，以后当新资料片准备就绪后，就会在玩家运行游戏时自动在后台下载数据，到资料片开放时自动升级账号，允许玩家开始练级和体验资料片的新内容。

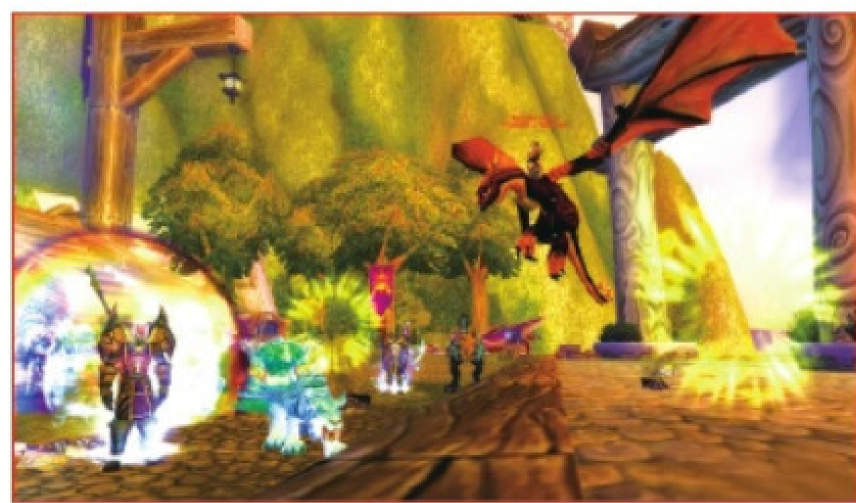
之前暴雪曾说明，可能会采用与《星际争霸Ⅱ——自由之翼》类似的做法，虽然允许数字下载版本预先下载，但账号要到资料片开放当天的上午才会自动升级，这样就与午夜开始发售的盒装版本有所区别。不过他们最终决定，不管通过什么途径购买——下载、在零售店预订（有些商店会提前几天寄送预订版本）、午夜排队购买，都将在统一时间开放资料片，美洲、大洋洲和亚洲部分地区都在太平洋标准时间12月7日午夜12:01分开放资料片，欧洲（包括俄罗斯）会在欧洲中部时间12月7日午夜12:01分开放（两者时差为9个小时）。

■《魔兽世界》新版官方网站和论坛开放测试


新版论坛很强大

暴雪娱乐近日宣布，《魔兽世界》的全球用户总数已经突破了1200万，这个新的纪录是在中国大陆地区开放《巫妖王之怒》后达到的，另外12月7日将推出第三个资料片《大灾变》的消息可能也吸引了一些玩家。《魔兽世界》在推出后就不断刷新用户总数的纪录，2005年12月随着《燃烧的远征》的发售，全球用户首次突破500万；2008年1月达到1000万。其中很大一部分用户是来自中国大陆地区的玩家（以及庞大的欧、美服中来自中国的打金工人）。据估计，当年网易从第九城市手中得到代理权时，仅仅中国大陆地区的用户总数已经突破500万。

■《魔兽世界——大灾变》序幕事件开始


在暴风城码头发生的一个序幕事件

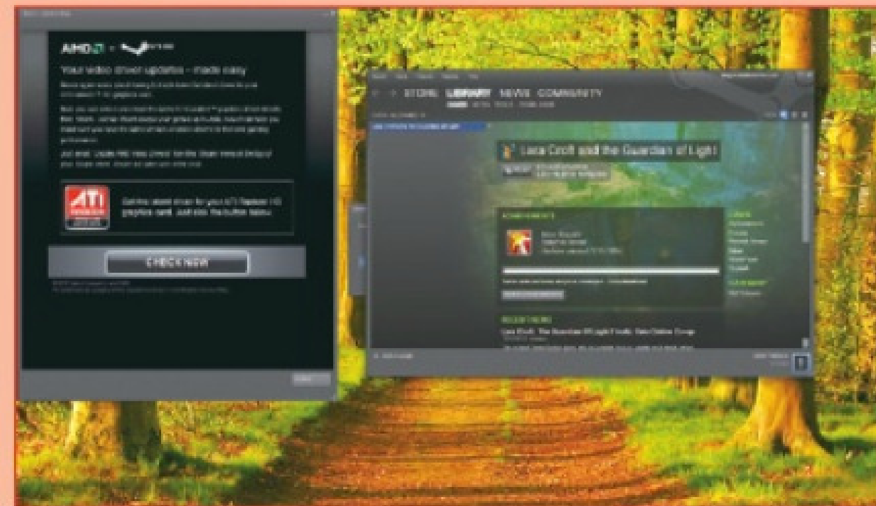
作为资料片序幕的世界事件已经在美服、欧服、台服等服务器上开始，这个事件分为多个阶段，由一系列的小事件和很多任务组成。暮光之锤的成员开始渗透和破坏暴风城、铁炉堡、奥格瑞玛等地，各地区也会定时刷新元素怪物。这个事件会不断发展，暮光之锤成员和失控的元素会侵入各个主城，萨尔会着手开始拯救世界的行动，把酋长位置让给加罗什。整个事件到4.0.3a补丁更新时达到高潮，那时玩家会亲身经历“大灾变”的发生，死亡之翼将从Deepholm飞出，造成大漩涡，对艾泽拉斯各地造成永久性的破坏。

月评

■山寨之王

《大灾变》测试中，暴雪在希尔斯布莱德丘陵添加了一个模仿《植物战僵尸》的任务，看到有的报道惊呼，神一样的暴雪居然也山寨。拜托，山寨本来就是暴雪的强项好不好。《魔兽世界》本身就山寨了《无尽的任务》，《魔兽世界》发展过程中也不断“借鉴”各种插件的功能；剧情方面，上古之神的名字和背景脱胎自现成的小说。暴雪从来就不是才华洋溢的大师，而是精雕细琢的匠人，但是它往往可以把借鉴过来的东西尽力完善，所以它能够成功。

《魔兽世界》已是非常容易上手的游戏了，但暴雪并不满足，还在不断改进。不断山寨流行插件的功能，不断吸收好的点子。《大灾变》一半的内容，都是为了新手，加入了非常体贴、逐步


Steam已是国外玩家买单机游戏的重要途径

引导玩家熟悉功能的帮助，改进了法术/技能的学习，增加和完善了任务助手的功能，增加了返回墓地的功能，增加了通过视觉效果提示特效触发的功能，大大改进了1～60级的升级体验，这些都是为了让新手能更轻松地进入这个游戏。

来看看一个反面典型。《最终幻想XⅣ》（Final Fantasy XIV）正好在《大灾变》前的空档里推出了，本来以为以FF在欧美的群众基础，它将成为《魔兽世界》最有力的对手。可结果呢，搞得好像都没几个人注意到FF14出了一样。一方面，SE似乎不太会开拓欧美市场，也没有10天免费试玩之类的推广。另一方面，游戏虽有出色的画面和故事，但系统设计对新手极不友好，进游戏就把你丢那儿不知该干嘛，只能自己慢慢摸索。交易方面，还有什么“拍卖行不符合网游社交正道”的无聊说法（虽然他们已经反悔在制作拍卖行）。最后Gamespot给了它4/10的超低分，不管是不是完全公正，已经足以说明问题。P

特别企划

大地的裂变

当联盟与部落的注意力还停留在诺森德时，一股古老的邪恶力量正在土元素界——地底深渊中沉睡。藏身在与世隔绝的圣殿里，堕落的守护巨龙——死亡之翼静静等待着，等待从最后一次与艾泽拉斯交战时所受的伤势复原。他以对地表上弱势生物的仇恨滋养自己，静候能用复活之火重新吞噬世界的时机来临

特别策划 大地的裂变 灾变

泰达希尔
达纳苏斯新种植的嚎叫之树成为狼人的家园

黑海岸
大灾变和失去控制的元素毁灭了奥伯丁。纳加女王艾萨拉给大旋风注入力量要将黑海岸撕裂，以此来牵制玛法里奥

海加尔山 新
《魔兽世界》中的圣地，也是曾经的禁地。现在暮光之锤与火焰之王拉格纳罗斯一起向世界之树发起了进攻。这里与时光之穴中的海加尔山有个共同点，那就是：同样是一场史诗般的大战

艾萨拉
加罗什的性格当然不会容忍奥格瑞玛的后院还有暗夜精灵存在，解救了萨尔的地精被特许加入部落并在艾萨拉东部建造了自己的港口城镇

灰谷
部落和联盟在灰谷各地激烈交战。失控的火元素也来添乱，火山和岩浆破坏了灰谷中部的森林和道路

石爪山
石爪山也是两大阵营的主要战场，部落指挥官诬陷夜精灵的学校藏有“大规模杀伤性武器”，动用了超级炸弹，在这里部落玩家会重新认识他们的新酋长

杜隆塔尔
在加罗什接手后，奥格瑞玛被改造成了符合部落首都形象的钢铁要塞

凄凉之地
凄凉之地已不再那么凄凉，塞纳里奥远征队在中心区域弄出了一大片繁茂的绿洲

贫瘠之地南部
大灾变在贫瘠之地中部形成一道天沟，有些地方出现了神秘绿洲，植物疯狂生长。贫瘠之地南部，兽人在新的地精盟友协助下炸毁了矮人要塞，双方的仇恨越来越深

大漩涡 新
下方是大灾变新区域Deepholm，大地国度，死亡之翼在那里治疗了创伤，飞回艾泽拉斯时损毁了世界之柱，造成了大漩涡

菲拉斯
羽月要塞被纳迦摧毁了，暗夜精灵在海岸建起更宏伟的要塞。厄运之槌改成了与此地等级相符的40余级副本

莫高雷
善良的牛头人总遭遇不幸，凯恩血蹄在与加罗什的决斗中受伤后又被恐怖图腾部落下毒害死

失落之岛 新
10～20级地精新手区域，前往大漩涡阻止世界毁灭的萨尔就是在这里获救的

千针石林
这里现在是千针石湖。大灾变打开了山壁上的缺口令海水灌入。地精和侏儒们建造了自己的“诺亚方舟”逃生

安戈洛环形山
失控的元素把北部山上的居民都赶跑了，他们在南面建立了新的营地。你会在这里碰到一位孤身挑战“恶龙”解救“美丽少女”的骑士

奥丹姆 新
大灾变打开了通往奥丹姆这个古老区域的通道，泰坦留下的半人半猫种族守护这里的众多泰坦遗迹，包括一样能够“重置”整个艾泽拉斯的装置，因此成为死亡之翼和暮光之锤的目标

安其拉
安其拉：毁灭的王国。与祖尔格拉布类似，在户外就可以看到安其拉废墟的全貌

塔纳利斯
大灾变令加基森变成港口，大量侏儒涌入后这里就更热闹了


Eastern Kingdoms
Maelstrom
The Great Sea
The Forbidding Sea
South Seas
西瘟疫之地
塞纳里奥议会和银色北伐军正努力治疗这片土地，并将天灾军团的残余赶出去。通灵学院改成30余级的副本
提瑞斯法林地
幽暗城得见天日
东瘟疫之地
原先用于PvP的各个哨塔现在变成了银色北伐军的任务据点。斯坦索姆改成了40余级的副本
希尔斯布莱德丘陵
南海镇终于被被遗忘者们给攻占并摧毁了。奥特兰克山脉这个在“魔兽”历史上和《魔兽世界》中都尴尬的地区，被并入了希尔斯布莱德丘陵
托尔巴拉德 新
85级PvP区域，冬拥湖2.0版。由于处在大海当中，不能像冬拥湖那样直接飞去，必须通过战场排队
银松森林
影牙城堡副本增加了85级英雄模式
辛特兰
绿龙们消失了
托尔巴拉德半岛 新
像奎尔达纳斯岛一样的日常任务集中地，其中一些任务是固定有的，有些要己方控制托尔巴拉德才有
吉尔尼斯废墟 新
狼人的新手区域，采用位面技术，其它种族和转种族的狼人无法进行这里的任务
湿地
泡在水中的米港，彻底湿了
暮光高地 新
84～85级区域，蛮锤部族和龙喉部族在这里常年争斗，同时又要面对暮光之锤的威胁，后者的大本营暮光堡垒就位于此地
瓦丝琪尔 新
《魔兽世界》第一个水下区域。美妙海底风光，真正三维的探索和战斗体验
灼热峡谷
灼热峡谷与燃烧平原间的黑石山是5人副本黑石洞窟、团队副本黑翼深渊所在地
荒芜之地
死亡之翼飞过时造成了一道深沟。地精在东部山上建立了一座城镇
艾尔文森林
暴风城真正成为联盟的中心城市，是前往各地的枢纽
赤脊山
赤脊山的地形没有多少改变，但联盟在这里有精彩的“兰博”任务线
科赞岛 新
地精新手区域，最终因为一场“足球赛”的意外而导致火山喷发而毁灭
西部荒野
诺森德的大战给人民带来沉重负担，来自暴风城的大量难民涌入西部荒野。得不到关怀的他们重新团结在迪菲亚兄弟会的旗帜下
诅咒之地
尽管双方在黑暗之门前的部队表面仍保持合作，但在北部，部落已经夺取食人魔的地盘建立了堡垒，进攻联盟的要塞。西南边的山谷没有了燃烧军团的恶魔，但那里现在有新的邪恶滋生，变成了阴沉的沼泽地
荆棘角
荆棘谷被一个大旋涡切割成两个区域。经典的祖尔格拉布变成了任务区域。借助狼人海盗的帮助，血帆海盗终于发动了对藏宝海湾的进攻



瓦丝琪尔

瓦丝琪尔曾经是一座伟大的精灵贵族之城，住满卡利姆多最受尊崇的暗夜精灵。这座城市在大崩裂中被无尽之海吞没，也消失在人们的记忆中。暗夜精灵所敬爱的艾萨拉皇后在永恒之井的爆炸中侥幸逃生，但追随她的贵族和她本身都付出了巨大的代价——他们转变成丑恶的纳迦，毫无希望地在大海中徘徊了数千年之久

前往Vashj'ir

部落：

1.在奥格瑞玛中央的公告牌处接任务“Warchief's Command: Vashj'ir!”（酋长的命令：Vashj'ir！），出奥格瑞玛大门后往东到码头旁哨塔内找Commander Thorak。

2.接后续任务“Call of Duty”（使命召唤），得知部落正与联盟争夺新发现的托尔巴拉德岛，作为进攻暴风城的基地。因为军舰都已派出作战，你只能搭乘商船前往。

3.到码头等商船到来，上船驶往托尔巴拉德途中会遭到巨大触手攻击而沉入海底，被大地之环的萨满解救。

4.沉船事件只有第一次前往Vashj'ir时才有，日后要前往Vashj'ir，可到奥格瑞玛智慧谷旁高地上的西大地圣地，这里有通往各地的传送门，但只有去过以后才会出现。

联盟：

1.在暴风城商业区的公告牌处接任务“Hero's Call: Vashj'ir!”（英雄的召唤：Vashj'ir！），到风暴城码头找Recruiter Burns。

2.接后续任务，就在这个码头等商船。这里平常是前往北风苔原的船只，只有有这个任务的时候才有去Vashj'ir的船。

3.联盟对应在暴风城也有传送门。

……

前往海加尔山

部落：

1.同样在奥格瑞玛公告牌处接任务“Warchief's Command: Mount Hyjal!”（酋长的命令：海加尔山！），到智慧谷找Cenarion Emissary Blackhoof对话，传送到月光林地。

2.到月光林地交任务，接后续的“As Hyjal Burns”（海加尔山在燃烧），跳上旁边的绿龙飞往海加尔山。日后前往海加尔山，只能飞过去。

联盟：

1.在暴风城贸易区公告牌上接任务“Hero's Call: Mount Hyjal!”（英雄的召唤：海加尔山！），到暴风城要塞的花园找Cenarion Emissary Jademoon，传送到月光林地。

前往Deepholm

部落：

1.82级以上进入奥格瑞玛会自动接到任务“A Personal Summons”（个人的召唤），到奥格瑞玛北部高地找Farseer Krogar，接到后续“The Eye of the Storm”（风暴之眼），透过旁边的远视之水可以看到大漩涡处的情况（这一步不是必须，只是顺便做的）。

2.另外公告牌处可以接到“Warchief's Command: Deepholm!”（酋长的命令：Deepholm！），找Farseer Krogar交任务后接到“The Maelstrom”（大漩涡）。

3.通过萨满制造的传送门前往大漩涡，找萨尔交任务，又接到“Deepholm, Realm of Earth”（Deepholm，大地国度）。

4.跳上旁边的蝎尾狮飞进大漩涡，来到Deepholm。日后要前往Deepholm可以通过奥格瑞玛的传送门。

联盟：

1.82级以上进入暴风城就会自动接到任务“A Personal Summons”，到暴风城东北部湖中心的东大地圣地找Naraat，接到后续“The Eye of the Storm”（这一步同样不是必须的）。

2.暴风城公告牌处接到“Hero's Call: Deepholm!”（英雄的召唤：Deepholm！），找Naraat接到“The Maelstrom”（大漩涡）。

前往奥丹姆



地底深渊

在古神的影响之下，艾泽拉斯的元素们摧残着这个世界，整个世界陷入了一场大灾难之中。为了让艾泽拉斯免于威胁，泰坦们将古神囚禁于地底之下，同时将这些残暴的元素们放逐到一个由泰坦亲手建造的元素位面之中，使其无法继续危害艾泽拉斯，并永存于禁闭的异界空间。在地底深渊，地元素所在的异界，邪恶的守护巨龙死亡之翼正准备一个将要引起地裂天崩的举动——冲破元素位面与艾泽拉斯之间的禁制



海加尔山

多年来，海加尔山与受创的世界树诺达希尔彷佛与世界隔绝，被由玛法里奥·怒风设下的浓密枝叶结界所封闭。当时玛法里奥呼唤树的力量来摧毁大恶魔阿克蒙德以及逐退燃烧军团与天灾军团的部队，如今诺达希尔缓慢地自第三次战争中所受到的蹂躏中复原。然而，随着大灾变的到来，世界之树再次面临危机。来自元素界的火源之界，拉格纳罗斯和他的爪牙们打算冲入海加尔，将诺达希尔整个烧毁，而这场大火将会危急全艾泽拉斯的生命

部落：

1.完成Deepholm的所有任务并且达到83级后会在那里接到探险队的任务线，发现暮光之锤企图使用奥丹姆泰坦留下的“重置”设施毁灭艾泽拉斯（非必须）。

2.在奥格瑞玛公告牌处接任务“Warchief's Command: Uldum!”（酋长的命令：奥丹姆！），之后可以到西大地圣地通过传送门前往塔纳利斯西南山谷（测试中没有传送门），找车队，前往奥丹姆。

联盟：

1.和部落对应，接任务地点在暴风城公告牌处，然后通过东大地圣地的传送门传至塔纳利斯。

前往暮光高地

部落：

1.在公告牌处接任务“Warchief's Command: Twilight Highlands!”（酋长的命令：暮光高地！），进要塞找加罗什·地狱咆哮。

2.接后续“Machines of War”（战争机器），到奥格瑞玛北门处找地精Foreman Glibbs。

3.接后续“Weapons of Mass Dysfunction”（大规模缺陷性武器），检查附近的攻城车，找出有缺陷的一辆后教训旁边的工程师。

4.接后续任务找旁边的Sauranok the Mystic，接到“Unfamiliar Waters”（陌生水域），到荣誉谷的旅馆找到Herezegor Flametusk，消灭暮光之锤派来的刺客，再次跟他谈话取得地图。

5.跟加罗什接后续“Where is my warfleet?”（我的舰队呢？），到艾萨拉的地精港口城镇找到Warlord Krogg。

6.在Krogg处接后续“Ready the Ground Troops”（让陆军做好准备）、“Ready the Navy”（让海军做好准备），并跟旁边的地精接“Ready the Air Force”（让空军做好准备）。

7.陆军任务要找到散落城镇各处的步兵12名。

8.海军任务到港口西北建造中的军舰上检查图表，发现有人每天改动图表影响进度和偷工减料，接到后续“Beating the Market”（打击黑市交易），到旅馆二楼教训捣鬼的工头。

9.空军任务找到Fleep，接到后续“Smoot's Samophlange”（斯穆特的螺旋桨），在街上找到喝醉的Smoot拿到螺旋桨。接到后续“Pre-Flight Checklist”（飞行前检查）。

10.把3个任务交掉，接到了后续“Twilight Skies”（暮光天空），到南


水底沉城——瓦丝琪尔


蛮锤部族曾经的家园


世界之树的生长掩盖并保护了永恒之井



奥丹姆

奥丹姆是位于塔纳利斯南部的一处泰坦遗迹。根据一份来自远古泰坦的全息记录，艾泽拉斯世界上一共有3处泰坦的基地。另外的两个分别是位于荒芜之地的奥达曼和位于诺森德的风暴之巅的奥杜尔

面的火箭轨道站找到Friz Groundspin，接到同名后续任务，等待齐柏林飞艇到达，前往暮光高地。

联盟：

1.在暴风城公告牌处接任务“Hero’s Call: Twilight Highlands!”（英雄的召唤：暮光高地！），到要塞找瓦里安国王。

2.接“My Son, the Prince”（我的儿子，王子）任务，跟王子谈话，再跟国王接到两个后续：“Rallying the Fleet”（集结舰队）和“Twilight Investigation”（暮光调查）。

3.先跟旁边的Major Samuelson交任务，接“The Usual Suspects”（寻常调查）。

4.带王子到暴风城港口（王子会骑鸟跟上，如果因故丢失可以到要塞中领回）找Supply Sergeant Graves交舰队任务，接“Missing Parts”（丢失的零件）。另外跟王子接“Peasant Problems”（农民问题）。

5.在码头收集零件，顺便拷问工人，完成后跟王子交任务，王子认为萨缪尔森让你拷问工人很不合理。另外在码头交零件任务，得知火药都不见了，这就更可疑了。

6.跟王子接“He’s Holding Out on Us”任务。

7.到东北边的农场找Farmer Wollerton，接“Unholy Cow”（邪恶的奶牛）。跟随血块在附近上坡上找到一个祭坛，击败几个暮光袭击者后跟王子交任务。

8.带王子到旧城区的“SI：7”总部3楼调查萨缪尔森的文件，发现他根本没有调查暮光之锤，倒是找到了与之前的袭击者身上一样的徽章。跟王子接到“Expert Opinion”（专业意见）。王子决定回要塞监视萨缪尔森，让你继续调查。

9.到二楼找到Master Mathias Shaw，接“The Old Barracks”（旧兵营）任务。到旧兵营杀死6个疯狂的邪教徒，跟被抓住的密探Jack Bauden交任务，接到“Cataclysm in the Catacombs”（地下墓穴的灾难）。

10.进光明大教堂，到地下墓穴杀死黑主教，解除炸弹，接到“A Villain Unmasked”（坏人暴露了）。

11.回到要塞揭露萨缪尔森的真面目，他试图行刺国王，但王子及时用“圣言术：盾”保护了父亲。击败萨缪尔森变身的无面者后，跟国王接到“Twilight Shores”（暮光海岸）。

12.到暴风城港口找Fargo Flintlocke接后续，跳上水上飞机前往暮光高地。

> Vashj'ir和海加尔山这两个80～82级的区域，就测试版本的情况看，很多人都是完成其中一个就已经到82级

在《巫妖王之怒》中，诺森德的两个初始区域——北风苔原和嚎风峡湾，一般只需要完成其中一个区域的任务就可以顺利升级。当然如果你不在乎练级效率，而更在意到80级以后高级区域剩下更多的任务（这样经验值可以转化成金币），可以两个都完成。《大灾变》也是类似的情况，Vashj'ir和海加尔山这两个80～82级的区域，就测试版本的情况看，很多人都是完成其中一个就已经到82级。如果你在完成其中一个区域再去另一个初始区域，可能有更多的竞争者，效率是非常低的。那么如果你需要作出选择，该选哪一个呢？下面就是两个区域各方面情况的一个对比：

1.地域特色

Vashj'ir位于海底，是《魔兽世界》的第一个水下区域。海底的风光非常奇特而绚丽。而且这个区域也是第一个真正意义上的三维区域，战斗可以在水中任何地点进行。而且你不用担心在水下进行任务是否方便：在



暮光高地

暮光高地从历史来看是个长期战乱的温床，种族与阵营的繁衍、瓦解与改变似乎从不间断。要塞城市格瑞姆巴托持续扮演了超过三个强权的基地：蛮锤部落，他们抛弃了遭黑铁矮人诅咒的家园；红龙，他们在二次战争中被部落的龙喉兽人奴使为部落作战；当然也有龙喉氏族，他们被重获自由的红龙赶出格瑞姆巴托

这里，大地之环的萨满会为你施加永久性的水下呼吸和行走能力，在海床上行走比步行还快很多，而且也可以使用坐骑，这里还有任务奖励独特的水下专用坐骑——海马。

在Vashj'ir你将会更了解纳迦的历史，甚至有机会化身为一位过去的纳迦女武神进行战斗。最后还会见证纳迦大举进攻水元素位面，挑战水元素之王耐普图隆的大战。

时光之穴中的海加尔山是重现《魔兽争霸Ⅲ》当中暗夜精灵、人类和兽人联合起来抵抗阿克蒙德与燃烧军团的史诗战役，设计与平常副本不同，需要抵御一波波的进攻。这个现在版本的海加尔山也同样是一场史诗战役，通过你的努力，将会协助绿龙和暗夜精灵抵御、瓦解拉格纳罗斯与暮光之锤的进攻，扑灭海加尔山的火焰，逐步转入反击，消灭拉格纳罗斯手下大将，最终与玛法里奥和塞纳留斯并肩作战挫败火焰之王。

2.人物和任务

在海加尔山你还会见到大德鲁伊范达尔·鹿盔、伊瑟拉、迦顿男爵等熟悉的角色，加尔也会作为稀有的户外5人Boss登场。

练级效率方面，水下区域的体验很特别，但是在这里做任务和战斗开始可能不太适应，效率也会稍微低一些。不过这里的任务总数比较多，从任务成就看，Vashj'ir有超过160（联盟）/150（部落）个任务。

海加尔山总共只有133个任务，任务设计比较常规，可以使用飞行坐骑。不过也要考虑到，如果选择海加尔山，这里在资料片开放伊始肯定人数众多，竞争激烈，效率也会降低。

任务奖励方面，Vashj'ir比较特别的就是海马坐骑。

海加尔山有一个骑鸟战斗的任务线，最后奖励金色和蓝色的斗鹰小宠物，二选一。声望奖励方面，

在Vashj'ir进行任务会提高大地之环声望，他们提供的奖励主要有：崇敬时可以购买加90耐力和35闪躲等级的头部附魔；崇拜时可以购买史诗装备（包括治疗用的锁甲鞋子、法系布手套、提高敏捷加速和掌握的物理DPS戒指、治疗用的板甲手套）。

在海加尔山进行任务会提高海加尔山守护者声望，他们提供的奖励主要有：崇敬时可以购买加60智力和35爆击等级的头部附魔；崇拜时可以购买史诗装备（包括治疗用的布腰带、板甲DPS腰带、锁甲DPS腰带、坦克用披风）。

3.其它相关

相关副本方面，Vashj'ir最深处是通往水元素位面的大漩涡，里面目前有一个5人副本潮汐王座（80～81级）。Vashj'ir的故事会在那里得到延续（未来补丁还会增加新的5人副本）。

玩家来到海加尔山不久，就有任务可以将你传送到位于黑石山的5人副本黑石洞窟（80～81级）。另外，在海加尔山的山脚下，在道路和任务线的终点，是通过火元素位面的入口，资料片刚开放时这里暂时还没有什么游戏元素，但将来那里有《大灾变》之后的4.1补丁会增加的团队副本。








任务图2


任务图3


任务图4


任务图6

在第一次燃烧军团入侵时，上古的守护者之一、白狼神Goldrinn协助德鲁伊作战，奋战至死，成为在联盟和部落中都不断流传的一段传奇

基于对他的崇拜，一群暗夜精灵德鲁伊秘密建立了“镰刀德鲁伊”组织，研究狼的形态。但在这个过程中，他们逐渐失去了理性，其它德鲁伊最终封印了它们，让它们进入永恒的睡眠。后来，维琳德·星歌（Velinde Starsong，开始于达纳苏斯的一条联盟任务线中会了解到她的事迹）获得“月神镰刀”，为了对抗费伍德森林的邪恶而把狼人们重新召唤到艾泽拉斯大陆；另一方面，达拉然的大法师阿鲁高（Arugal）也召唤了狼人用来对付天灾亡灵，带着它们聚集在现在称为影牙城堡的废墟里。

经历了“巨魔战争”后，第一个伟大的人类王国阿拉索帝国（Empire of Arathor）不断扩张，分裂成7个独立的人类王国

其中一个就是位于银松森林西南方的半岛上，吉尔尼斯（Gilneas）的人类王国，也是实力强大的王国之一。但是在与兽人的第二次大战当中，吉尔尼斯并没有真正加入到联盟当中，在战后也没有给予其它王国的重建任何支持，国王Genn Greymane反而是在王国北部边界修建了Greymane之墙，将吉尔尼斯与外部世界隔绝起来。

很可惜，这道墙可以把第三次大战的战火隔绝在外，可以把涌向吉尔尼斯寻求援救的难民隔绝在外，却隔绝不了来自影牙城堡的狼人……

狼人是玩家期待已久的新种族，也是联盟方第一个兽形的“酷”种族

他们的种族天赋是：

失常（Aberration）：被动技能。提高自然和暗影抗性。

黑暗疾行（Darkflight）：展现真实的形态（变成狼人），提高移动速度70%，持续10秒、3分钟冷却。

制皮者（Flayer）：被动技能，制皮技能提高15点，制皮速度提高。

恶念（Viciousness）：提高爆击几率1%。

两种形态（Two Forms）：1.5秒冷却，在人类与狼人两种形态之间切换。

狂野奔跑（Runing Wild）：四肢着地，像野兽一样狂奔。没错，这就是狼人的“坐骑”，所有种族中独一无二的特色。

几乎所有人类可选择的职业：法师、术士、牧师、潜行者、战士和猎人，都适合狼人，因为吉尔尼斯狼人本来就是人类

当然，除了圣骑士。狼人也可以成为德鲁伊：狼人诅咒本来就产生自“镰刀德鲁伊”，最后也是暗夜精灵帮助了吉尔尼斯的狼人们，教会他们如何在狼人狂野的身体中保持自己的理智。

死亡骑士也是可以选择的。虽说按逻辑来看，吉尔尼斯的狼人是在巫妖王被打倒以及大灾变发生后才重新融入到艾泽拉斯世界的，但调整一下剧情，总比面对玩家的各种抱怨愤怒要好。暴雪的解释是，阿鲁高在影牙城堡中创造了自己的狼人死亡骑士，在他被天灾军团击败后，巫妖王控制了他们……

狼人新角色出生在吉尔尼斯，通过新手区的任务，你会了解到吉尔尼斯狼人就像那里阴冷潮湿的天气和氛


任务图9


任务图10


任务图11


任务图12


任务图15

围一样，灾难不断，命运多舛，令人感慨。

只有新建狼人才可以进行运用了位面技术的新手区任务

所以，如果你只是通过转换种族获得了一个狼人角色，你对狼人的理解永远只会停留在“很酷的外表”这个层面。下面我们一步一步来体验暴雪演绎的狼人故事……

1.一开始就面对狼人的大举入侵，在协助王子疏散居民后，你又要担任国王的信使，找到关在监狱里的前叛军首领Lord Darlus Growley。

2.Growley在城里居然藏有大量军火，令国王都惊出一声冷汗。现在双方尽释前嫌，Growley就把它们献出来对付狼人。

3.没料想看守军火库的人已经中了诅咒变成了狼人，没提防被他咬了一口。Growley的女儿正好赶来把他射杀。

4.火炮也只能暂时拖延狼人，为了掩护国王带领市民安全撤往暮色港（Duskhaven），Growley和你主动提出留下吸引狼人。

5.虽然有很多火药，可是面对源源不绝的狼人也快要耗尽，大家只能死守大教堂，奋战至最后一刻，最终寡不敌众。

6.在暮色港恢复意识已是很久以后，原来自己已被狼人病毒感染也失去了理性，在森林里随狼群活动了一段时间，后来中了陷阱，你被猎人们捕获，关押在暮色港的监狱中。

7.在国王的坚持下，炼金师用双倍剂量的临时解药暂时维持了你的理性。

8.由于大地震改变暗礁，打开了海上的通道，海岸上出现了大量入侵的被遗忘者。

9.你再次与王子并肩作战，抵抗被遗忘者的入侵。

10.你刚刚协助王子暂时击退了被遗忘者的进攻，又碰上了大海啸，海岸地区被淹没。

11.海水还在继续上涨，你赶紧去通知分散在镇外的居民疏散。

12.大家在Greymane庄园集合，准备撤往东部。

13.这时暮色港已经被海水淹没。

14.被遗忘者在海上集结了更多的船只，准备趁机发动更大规模的入侵。

15.乘马车往东部转移。

16.被遗忘者在后紧追，附近山丘又有食人魔阻挠，好在你想到办法，


任务图16


任务图17


任务图18

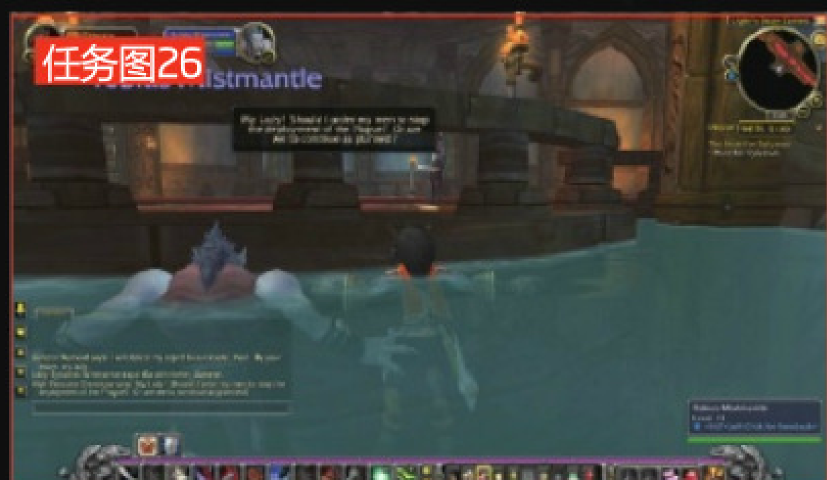

任务图20


任务图21


任务图22


任务图25


任务图23


任务图26


任务图28


任务图30

巧妙地转移食人魔的仇恨，让它们阻挡追兵。

17.来到东部的风暴谷村（Stormglen Village），得知这里还有很多人在当年狼人的进攻中存活下来。

18.调查线索找到了古树Tol'-doren，这里曾经就是当年那群追求狼形态的德鲁伊居住的地方，也就是诅咒的源头。在这里居然碰到了Growley和其它一些尼尔尼斯狼人，原来是暗夜精灵德鲁伊们伸出了援手。

19.与狼人诅咒密切相关的神器“月神镰刀”收藏在附近的小屋，那也是希尔瓦娜斯（Lady Sylvanas Windrunner）的目标，企图用它来将狼人诅咒带给所有人类。

20.夺回镰刀后，德鲁伊们用它使狼人们获得了永久地在狂野的狼人身体中维持平衡、保持理性的能力。

21.这时Greymane国王等人赶到，原来不知何时他也感染了诅咒变成了狼人。

22.一直就对吉尔尼斯狼人心存疑虑的老古板Lord Godfrey不能接受国王也是狼人的现实，居然策动东部地区的两个领主，挟持国王打算献给希尔瓦娜斯。在阴谋被挫败后，他选择了跳崖自尽。

23.你还需要到东部一个村庄的矿坑里把被被遗忘者所奴役的村民救出来。

24.这样所有吉尔尼斯的人民都团结起来了，大家准备夺回吉尔尼斯城。

25.在国王和王子的带领下展开了解放吉尔尼斯城的大战，夺回了3/4城区，可最后关头希尔瓦娜斯在逃离前用毒箭攻击国王，王子用身体挡住，牺牲了自己。

26.跟踪潜入大教堂，偷听希尔瓦娜斯与加尔罗什特使的谈话，发现希尔瓦娜斯表面上服从加尔罗什（Garrosh Hellscream），暗地里却根本要抗命使用秘密研制的瘟疫对付吉尔尼斯人。

27.悲痛中的国王放弃不顾一切进攻复仇的念头，选择带领人民从密道撤离。而玩家负责轰炸被遗忘者正在准备瘟疫的区域，拖延时间。

28.通过密道逃出的区域正好是吉尔尼斯人的墓园，惊动了祖先的灵魂。

29.安抚了先祖亡灵，又发现加尔罗什派出的兽人大军和飞空艇封锁了海上通道，在暗夜精灵的支援下最终摧毁了飞空艇。

30.狼人们终于暂别了吉尔尼斯，从港口上船前往达纳苏斯避难。



地精如今是部落的搞笑专家





任务图1



任务图2



任务图3



任务图4

绿皮肤、小个子的地精来自科赞岛（Kezan），最初是被丛林巨魔奴役，用于开采一种叫做Kaja'mite的地下矿石

后来地精们发现，这种矿石中提炼的元素可以提高他们的智力，地精借此得以翻身，夺取了科赞岛，并以复杂庞大的地下矿道Undermine作为首都。他们的高智力使他们擅长工程学，但缺乏纪律性和注意力，使他们的发明经常给人留下不靠谱的印象。地精天性热爱金钱，擅长贸易。地精的组织以不同的贸易王子（Trade Prince）为首形成不同的“企业”。曾经有地精在第二次大战中与部落联手，但在部落被击败后，地精吸取了教训，认识到保持中立可以使他们与两大阵营同时进行交易，获取更大的利润。在艾泽拉斯过去最为大家熟悉的地精组织，就是保持中立的加基森、棘齿城、藏宝海湾和永望镇组成的热砂港企业。

现在科赞岛上的地精属于贸易王子加里维克斯（Trade Prince Gallywix）领导的舱底水企业（Bilgewater Cartel）

他们的主要产品就是从Kaja'mite矿石中提炼出来的“卡加可乐”。

但是，到底是什么原因让这些地精离开科赞岛，又为什么会放弃中立的立场，而加入到部落当中呢？有个很长的故事……

地精的种族天赋充分体现了他们的特长和天性

他们的种族天赋是：

火箭跳（Rocket Jump）：2分钟冷却，使用万能腰带的功能朝前跳跃一段距离。

火箭弹幕（Rocket Barrage）：与火箭跳共享2分钟冷却，使用万能腰带的功能朝敌人发射火箭。

时间就是金钱（Time is Money）：被动技能，攻击和施法速度提高1%。

砍价天才（Best Deals Anywhere）：被动技能，不管声望如何，总是可以获得最大折扣。

口袋妖怪（Pack Hobgoblin）：30分钟冷却，召唤自己的Hobgoblin仆人，允许访问银行，持续1分钟。

以化学谋生（Better Living through Chemistry）：被动技能，炼金术技能+15点。

地精可以选择的职业有猎人、法师、牧师、术士、潜行者、萨满祭司、战士以及死亡骑士

与狼人的共同点是不能担任圣骑士，狼人是嗜血狂暴的身体不适合，地精则是爱算计的头脑不兼容……

地精角色出生地是科赞岛。由于地精独特的天性，你会发现地精的新手任务与狼人悲惨的命运和沉重的风格完全相反

地精是乐观滑稽的，整个过程中趣事不断，轻松诙谐。

1.在科赞岛上，卡加可乐的热卖给舱底水企业带来了丰厚利润。

2.你作为公司中业绩突出的职员刚刚得到提拔，势头正盛，大家都在讨论你很快会取代加里维克斯成为新的贸易王子/公主。你有一个能干的行政女助理和一个潇洒的男/女朋友，可谓春风得意。

3.公司还给你配了一辆汽车。按照助理的提议，你到镇上接了几个好友，购买了参加庆祝派对的新潮衣服，趁机炫耀一番。

4.途中还临危受命，代表舱底水海


任务图5


任务图8


任务图9


任务图10


任务图11


任务图13


任务图14


任务图20

盗队参加与热砂鲨鱼队的“足球”比赛，用特制球形炸弹击败对手，最后一脚大力射门，球一直飞向远处的卡加罗火山口。刚巧死亡之翼正从岛上空飞过叫嚣要毁灭艾泽拉斯，就算在它头上啦！

5.庆祝派对按原计划举行，除了没被邀请的加里维克斯，岛上所有有头有脸的人物都来捧场。

6.可是突然有一堆南海海盗跑出来搞破坏。

7.原来一切都是加里维克斯在背后搞鬼，他觉得你对他的地位构成了威胁。更糟的是，这时卡加罗火山开始喷发，加里维克斯竟趁机勒索巨额现金，才肯让你和手下人员上船逃难。

8.科赞岛第一银行早已关门，你只好用地精万能腰带撬开银行，偷出自己的积蓄。

9.这样钱还凑不够，只好伪装潜入加里维克斯的宅邸，偷走他平日搜刮的财富，包括名画《地精丽莎》。

10.最后制造“意外”，烧毁总部的房屋骗保险，才算凑够船票钱。

11.好不容易在开船前飞车赶到船上。虽然加里维克斯没有注意到交给他的财宝里面包括了自己的财产，但他也不厚道地单方面修改协议，宣布你从此成为他船上的仆人。

12.更倒霉的是，驶往艾萨拉的船只半路上刚好撞上联盟舰队，他们正在炮击一艘部落船只，为了消灭目击者他们把地精船也顺便炸沉了。要不是地精跳线奇迹般地生效，你传奇的职业生涯可就要画上句号了。

13.沉船地点旁边有一大一小两座岛屿。但岛上也不安生，居然有调皮的猴子偷走工具和炸弹，妨碍修船。哼哼，那就别怪我心狠手辣！给你们喂藏有推进器的香蕉，把你们都变成探月飞猴！

14.在附近的山洞里找到一个死去部落斥候的日记，原来他们奉命护送一件神秘货物前往海中某地，却不料在这里遭到联盟的伏击。根据日记找到了部落幸存者在附近山上的营地。

15.使用万能腰带上的斩草除根刀帮他们打通遍布食人草的山谷。

16.又用热能探测装置找出并干掉潜行的联盟SI：7刺客。

17.最后偷了联盟一架飞机悄悄飞到他们的船上。

18.找到了被他们抢走的“神秘货物”，他是沉船后晕倒在沙滩时被联盟趁机抓获的。

19.萨尔很生气，后果很严重。

20.萨尔把你变成了一股旋风，狠狠教训小船上的联盟水手。


任务图23


任务图24


任务图25


任务图34


任务图36

21.跟萨尔暂别后，地精们决定前往旁边的大岛，由于两岛间的海峡遍布鲨鱼，他们想出了更安全的办法：骑火箭射过去，据说成功率还是比较高的……

22.到岛上打开“盒子里的城镇”，就出现了一座地精城镇，地精科技果然棒！

23.为解决食物问题，你要干掉这只跑掉的大号火箭鸡，拿到它的蛋。

24.折腾半天搞定了食物问题后，又怀疑附近废墟的纳迦准备对城镇发动攻击，那就先发制人！骑着泳池小马到海底诱拐纳迦幼崽，准备要挟他们，不过最后发现纳迦的首领其实是个无面者，计划没能成功。

25.最后你发现搞错了，其实策划进攻的是当地土著神格米人，弄到一顶他们的头盔，靠这个才得以安全回到城镇。

26.用火炮击退了入侵者。但是他们抓走了镇上很多人。

27.虽然到他们的村庄救出了一些人，但更多的人被弄到另一个村庄，变成了僵尸。

28.同伴把那顶头盔改造成了超级火箭靴，靠它轻松消灭大量的僵尸。

29.再进一步加入火箭燃料改进火箭靴，直接发射到神格米人村庄中心的火山口。

30.干掉他们膜拜的一只火山海龟“神”。

31.干掉后火山开始喷发，多亏前助理驾机来接才得以逃生。

32.但是镇上的人却都在自己不在的时候被加里维克斯抓走了，只能先飞到兽人盟友的营地。

33.兽人们正在忙于应对联盟的进攻，虽然摧毁了他们的船只，但联盟还有空军不断空降部队。

34.解决地面的威胁后，黄昏的空战开始了！

35.现在可以专心对付加里维克斯了，先到矿坑里救出同伴，他们被贸易王子奴役来开采矿石，用于生产王子新发明的“零度卡加可乐”。

36.利用矿车逃出位于火山内的矿坑，来到港口。

37.采用最有效率的办法解救最后一批被王子关押的地精。

38.协助萨尔击败加里维克斯。

39.与萨尔告别，他还要继续前往目的地执行一项重要的使命……

40.最后全体地精上船前往艾萨拉。萨尔考虑了5分钟，还是决定让服软的加里维克斯继续担任舱底水企业地精的首领，并且让他们加入部落，以艾萨拉作为新的家园。


任务图38


任务图39


任务图40

如果你打算和亲友团通过地下城工具排副本升级，需要注意一点就是，《大灾变》的副本有个限制

这个限制是，你必须先发现副本入口才能排到这个副本的队列里——为什么会这样，在下面会具体解释。

黑石洞窟
Blackrock Caverns

Boss数量：5
适合等级：80～81级
说明：黑石山的初级副本，由死亡之翼手下的暮光之锤成员占据。
副本入口：到黑石山进入通往黑石塔的走廊，进入通道第一个岔路口往右拐就是。你也可以选择先去海加尔山做任务，开始三四个任务后，在暗夜精灵大战迦顿男爵的地方会找到准备去黑石山冒险的侏儒Finkle Einhorn和他的保镖，接到前往黑石洞窟的任务。接任务后点击旁边的凿岩机就可以到达副本入口处，那里也有机器传送回来。

潮汐王座
Throne of the Tides

适合等级：80～81级
Boss数量：4
说明：位于Vashj'ir的初级副本，属于水元素位面Abyssal Maw的一部分。在Vashj'ir任务线的最后，纳迦联合上古之神手下的怪物，用卑鄙的手段击败了水元素之王耐普图隆，抓走了萨满Erunak Stonespeaker，侵入水元素位面。
副本入口：位于Vashj'ir最深处的大漩涡，跳下去后会到达一个洞窟，那里目前只有通过潮汐王座的传送门。由于Vashj'ir是水下区域，要到达最深处，至少需要完成最初的任务获得水下呼吸和快速行走能力才行。同时，如果你没有完成Vashj'ir第一个小区域的任务取得海马坐骑，要到达副本入口处也是很费劲的。

石心
The Stonecore

适合等级：82～84级（81级可进）
Boss数量：4
说明：位于Deepholm，原本是土元素位面的圣殿，现在被暮光之锤侵入和控制。有趣的是，在Deepholm碰过面的Millhouse Manastorm（就是70级的时候在禁魔监狱救出的那个搞笑的侏儒法师），在暮光之锤营地被摧毁后也逃入这里。他会跟第一组小怪在一起，然后在形势不妙的时候就跑去跟另外一组小怪在一起，最后被1号Boss，一只大虫子撞飞。
副本入口：位于Deepholm中央的大地神殿高层，绕到左边外侧飞到上层的平台就会找到。

旋风之巅
The Vortex Pinnacle

适合等级：82～84级（81级可进）
Boss数量：3
说明：空气元素位面——天空之墙的一部分，漂浮在奥丹姆上空。空气元素之王Al'Akir的手下聚集在此，准备要给艾泽拉斯带来混乱。
副本入口：漂浮在奥丹姆东南部高空的云朵中。

图尔维尔失落城市
Lost City of the Tol'vir

适合等级：84～85级
Boss数量：4
说明：图尔维尔人是泰坦留下保护奥丹姆的半人半猫种族，漫长的年月过去后他们已经失去了坚固的石头身体，有些部族跟死亡之翼和空气元素勾结。据说在此处藏有一件泰坦留下的神秘装置，可以“重组”艾泽拉斯大陆，毁灭一切。
副本入口：奥丹姆中部河流下游的城市，也是刚进入奥丹姆时被俘虏囚禁的地方。副本入口在城市最北端的外侧。

起源大厅
Halls of Origination

适合等级：84～85级
Boss数量：7
说明：与奥杜尔、奥达曼一样都是泰坦在数千年前留下的遗迹，与奥杜尔不同的是，这里并不是关押上古之神的监狱，而是一个研究和发展新种族的机构，图尔维尔人就是在这里“发明”出来的。
副本入口：位于奥丹姆东部的大金字塔内。

格瑞姆巴托
Grim Batol

适合等级：84～85级
Boss数量：4
说明：格瑞姆巴托曾经是一座伟大的矮人要塞，现在被黑铁矮人和暮光之锤所占据。这个部分是一个5人副本，在《大灾变》后期可能还会增加团队副本，而死亡之翼会是其中的最后首领。
副本入口：暮光高地西侧山上。

暮光堡垒
The Bastion of Twilight

适合等级：85级
Boss战数量：4
说明：格瑞姆巴托的一部分，被暮光之锤作为大本营的堡垒。85级的第一级团队副本，最后首领将是暮光之锤的首领Cho'gall，另外还有一个隐藏的奥尔加隆类型的首领。
副本入口：位于暮光高地西南部高地上，高塔顶端的平台上。

黑翼深渊
Blackwing Descent

适合等级：85级
Boss战数量：6
说明：黑翼巢穴的“升级版”，当然副本内的小怪和首领都是全新的设计。最终首领仍然是奈法利安——被死亡之翼复活了的奈法利安。
副本入口：飞到黑石山左侧（外侧，不要进入黑石山内）高处，会看到黑翼之巢中我们最后与奈法利安大战的房间，在房间的一角是传送门。

风之王座
Throne of the Four Winds

适合等级：85级
Boss战数量：2
说明：空气元素位面——天空之墙的团队副本，这个副本中只有两场首领战，包括了空气元素之王Al'Akir，性质有点类似70级的格鲁尔的巢穴或80级的黑曜石圣殿。
副本入口：奥丹姆西南部高空中，云中高塔的顶部。



海加尔山守护者
Guardians of Hyjal

说明：守护圣山海加尔的暗夜精灵，崇拜当地的4位上古动物半神：白狼神Goldrinn、乌龟之神Tortolla、鹰身女妖之神Aviana、森林女神Aessina。为了抵抗暮光之锤和拉格纳罗斯对海加尔山的进攻，他们需要来自联盟和部落双方的帮助。
奖励：
军需官在海加尔山世界之树Nordrassil下的旅馆内。
友好：战袍。
尊敬：物品等级333的蓝装，包括治疗的披风、加力量的物理攻击戒指、坦克的项链、物理攻击的皮胸甲。
崇敬：加60智力和35爆击等级的头部附魔；物品等级346的蓝装，包括加敏捷的物理攻击项链、法术攻击的皮手套、物理攻击的板甲鞋子、治疗用的锁甲护腿。
崇拜：物品等级359的紫装，包括物理攻击的板甲腰带、治疗用布腰带、物理攻击的锁甲鞋子、坦克用披风。
声望提高方法：在海加尔山通过任务提高，之后可通过穿派系的战袍进入资料片的85级5人副本提高。

大地之环
Earthen Ring

说明：大地之环存在已久，由艾泽拉斯最强力的萨满组成，旨在维护元素的平衡。由于大灾变破坏了这种平衡，他们就责无旁贷地站了出来，联合联盟和部落来对抗死亡之翼和暮光之锤，修补损伤，恢复秩序。
奖励：
军需官在Vashj'ir深处一个洞穴内。
友好：战袍。
尊敬：物品等级333的蓝装，包括法系的头盔、物理攻击的锁甲护肩、治疗的项链、坦克的护腿。
崇敬：加90耐力和35闪躲等级的头部附魔；物品等级346的蓝装，包括法系的披风、治疗的皮护腿、治疗的板甲胸甲、加敏捷的物理攻击披风。
崇拜：物品等级359的紫装，包括治疗的锁甲鞋子、法系的手套、加敏捷的物理攻击戒指、治疗的板甲手套。
声望提高方法：大地之环在大灾变中是最活跃的派系，在Vashj'ir和Deepholm做任务都会提高，之后可以通过穿战袍打副本提高到崇拜。

瑟拉赞恩
Therazane

说明：以石母瑟拉赞恩为首的石元素，Deepholm的主人。它们对所有外人都不欢迎，特别是死亡之翼的爪牙、暮光之锤成员。类似于风暴峭壁的霍迪尔之子，玩家开始与他们是敌对的，完成Deepholm一系列任务后才变得友好。
奖励：
军需官在Deepholm北部的石母王座处。
友好：战袍。
尊敬：各种稀有品质的肩膀附魔。
崇敬：物品等级346的蓝装，包括法系的戒指、坦克的戒指、加力量的物理攻击戒指、加敏捷的物理攻击戒指。
崇拜：各种史诗品质的肩膀附魔。
声望提高方法：完成Deepholm的任务会提高到尊敬以上，之后可以通过日常任务提高。在石母王座处每天有5个固定日常和两个随机日常。不同于霍迪尔之子，瑟拉赞恩有战袍可以在副本中快速提高声望。

Ramkahen幸存者
Ramkahen

说明：泰坦留下保护奥丹姆的遗迹和设施的半人半猫种族Tol'vir，其后裔形成了Ramkahen，虽然已经失去了祖先的石头身体，但仍然肩负保卫奥丹姆的使命。奥丹姆一向与世隔绝，但在大灾变打开缺口后，他们不得不面对各种威胁，甚至包括邻居和同胞的部族，后者选择了向死亡之翼臣服。
奖励：
军需官在奥丹姆中心的城镇。
友好：战袍。
尊敬：物品等级333的蓝装，包括治疗的戒指、物理攻击的锁甲腰带、治疗的板甲鞋子、加力量的物理攻击披风。
崇敬：加60敏捷和35加速等级的头部附魔；物品等级346的蓝装，包括物理攻击的皮腰带、加力量的物理攻击戒指、法系的衣服、治疗的锁甲腰带。
崇拜：物品等级359的紫装，包括法系的鞋子、加力量的物理攻击项链、坦克的板甲护腕、治疗的板甲腰带，另外还有两种骆驼坐骑。
声望提高方法：通过奥丹姆的任务提高，之后通过穿战袍打副本，日常任务目前只有1个。

蛮锤部族/龙喉部族
Wildhammer Clan/Dragonmaw Clan

说明：这两个是在暮光高地的矮人和兽人种族，双方争斗不休，同时又要面对死亡之翼和暮光之锤的威胁。现在他们分别得到了联盟和部落的支持。
奖励：
军需官在暮光高地的村庄。
友好：战袍。
尊敬：物品等级333的蓝装，包括法系的手套、治疗的锁甲头盔、物理攻击的皮护腿、治疗的皮护肩。
崇敬：加60力量和35掌握等级的头部附魔；物品等级346的蓝装，包括法系的戒指、物理攻击的板甲手套、坦克的板甲头盔、物理攻击的锁甲头盔。
崇拜：物品等级359的紫装，包括坦克的板甲鞋子、物理攻击的皮手套、治疗的皮腰带、法系的项链。
声望提高方法：做暮光高地的任务提高，之后通过穿战袍打副本，在暮光高地有几个日常任务。

巴拉丁看守者/地狱咆哮之握
Baradin's Wardens/Hellscream's Reach

说明：联盟和部落双方在托尔巴拉德岛上的部队。这里的南部类似冬拥湖，北部类似于奎尔丹纳斯岛，是一个日常任务集结地。
奖励：
军需官在托尔巴拉德半岛的营地。
友好：只能在托尔巴拉德使用的绷带和药水。
尊敬：可以传送到托尔巴拉德的战袍（4小时冷却）、提高掌握等级252并且可以召唤步兵的饰品、海鸥小宠物。
崇敬：只能在岛上使用的PvP旗帜；346的蓝装，包括物理攻击的双手剑、物理攻击的匕首、法系的法杖、加敏捷的单手斧、治疗用单手锤、加敏捷的十字弓、加敏捷的长柄武器。
崇拜：5种不同的物品等级359的紫色饰品，幽灵马/幽灵狼坐骑，西风之龙坐骑。
声望提高方法：做托尔巴拉德的日常任务提高。

《大灾变》中新增了很多宠物，有一些目前虽然公布了资料，但是连模型都还没有来得及加入

可以看到，新增的宠物有一个特点是你要用心去收集才能拿到，比如说虫虫先生，你要完成一些任务取得Buff后去刷才有机会得到袋子；迷你页岩蜘蛛也是同样，总之不会出现很多根本不关心宠物的人，因为运气好碰到杀了的情况。当然，最酷的宠物还是一样要通过网上商店销售，大多数人只能脑补一下喊着MC里经典台词的迷你拉格纳罗斯了，555……

1.Withers（凋谢树人）

拾取后绑定。联盟玩家在黑海岸新的暗夜精灵城镇Lor'danel完成任务解救白熊Grimclaw后，可在Cerellean Whiteclaw处接到任务“Remembrance of Auberdine”，交任务即可获得。部落玩家可以在该城镇东南方向，大漩涡旁边的洞穴Apothecary Furrows处购买。特殊效果是召唤出来时个头约有狼人的一半高，一段时间后逐渐缩小，碰到较深的水时会提示它吸收了水分，长回原来的尺寸（4.0.3a版本应该就可以取得）。

2.Fossilized Hatchling（化石恐龙宝宝）

拾取后绑定。通过新的考古专业取得。

3.Lil' Deathwing（迷你死亡之翼）

账号绑定。《大灾变》典藏版附赠的宠物。

4.Personal World Destroyer（个人版世界毁灭者）

拾取后绑定。新的工程师专用宠物。最新版本似乎改成了不绑定，延续工程学出售宠物的传统。

5.De-Weaponized Mechanical Companion（无武器版机械兔子）

拾取后绑定。同上。

6.Crawling Claw（爬行的爪子）

通过新的考古专业取得。技能描述：图尔维尔传说里有一个Ramkahen族试图摧毁的邪恶仙灵，为了逃生，这个仙灵把自己的灵魂传送到一只猴子体内，但在半途就被杀死了，只有一部分的精华转移了过去，只够控制猴子的爪子（这个宠物闲置时会做“石头、剪刀、布”的动作）。

7.Dark Phoenix Hatchling（暗黑凤凰宝宝）

拾取后绑定。完成公会成就“United Nations”（联合国），55个不同声望达到崇拜，之后可以购买。

8.Rustberg Seagull

拾取后绑定。需要Baradin's Wardens（巴拉丁看守者）/Hellscream's Reach（地狱咆哮之握）尊敬，通过做托尔巴拉德半岛的日常任务来提高声望。

9.Armadillo Pup（犰狳宝宝）

拾取后绑定。完成公会成就“Critter Kill Squad”，累计杀死5万只小动物以后可以购买的奖励。

10.Rumbling Rockling（小隆隆石）

来源不明，目前资料无法确知。

11.Swirling Stormling（小旋风）

来源不明。

12.Whirling Waveling（小漩涡）

来源不明。

13.Fox Kit（小狐狸）

拾取后绑定。来源不明。物品是稀有品质。

14.Clockwork Gnome（机械侏儒）

拾取后绑定。通过新的考古专业取得的稀有宠物。

15.Hardboiled Egg（水煮蛋）/ Eat the Egg

拾取后绑定。来源不明。物品是稀有品质，可能不容易取得。

16.Pebble（小石头）

拾取后绑定。成就“Rock Lover”的奖励，在Deepholm完成10次日常任务“Lost in the Deeps”（本身这个任务就是从虫洞里护送走失的Pebble出来）。这个可爱的小石头人在Deepholm做普通任务时曾经短暂地跟随玩家。在Deepholm的瑟拉赞恩的王座处每天有5个固定日常任务加两个随机日常任务，“Lost in the Deeps”是随机出现的日常任务。



17.Guild Herald

完成公会成就“Saving for a Rainy Day”，从怪物身上累计拾取10万金以后可以购买的奖励（目前的宠物形象是临时模型）。

18.Guild Page

完成公会成就“Horde Slayer/Alliance Slayer”，对对立所有种族的所有职业各取得1次荣誉击杀后可以购买的奖励。

19.Gold Mini Jouster

拾取后绑定。海加尔山的骑鸟战斗任务线最后一步“Egg Wave”的奖励，宠物二选一。

20.Blue Mini Jouster

拾取后绑定。同上。

21.Tiny Shale Spider（迷你页岩蜘蛛）

拾取后绑定。Deepholm的Crumbling Depths洞窟（瑟拉赞恩王座南边一个很多齿轮虫子的洞穴）里的稀有怪物Jadefang有100%几率掉落。

但是要拿到这只宠物并不是靠运气。首先，完成奥丹姆任务后在石母王座处每天有7个日常任务，其中5个是固定的，两个是随机的。如果哪天你只看到6个日常任务，那机会就来了：进入上述的虫洞，会在不远处的黄色水晶旁看到地精Ricket（没有任务的日子看不到），她提供日常任务“Underground Economy”（地下经济），任务提供炸水晶的炸弹。

继续深入洞穴，前进至一圈有精英大虫子巡逻的区域，必须等虫子过去后跟上，必要时中途在岔道里躲避，否则会被大虫子卷住又带回到出发点。通过后来到一个有很多岔道的大洞穴，进入右上角的岔道，到了路口往左拐回大洞穴旁高处。从这里可以看到右边高处有段通道里有蜘蛛，但太高无法上去。需要骑上坐骑跳到眼前的碧绿色断柱上，然后背对通道在面前放任务提供的炸弹，把自己炸飞到通道里。运气好的话Jadefang就在那个通道最深处等着。

22.Landro's Lil' XT

拾取后绑定。来自《魔兽世界》集换式卡牌资料片《世界破坏者》中的刮刮卡，这次没那么稀有，平均每11个补充包就能开出一只，估价也就相当10美元左右。发行公司已经宣布以后每个资料片都会有一只宠物。

23.Enchanted Lantern（附魔提灯）

附魔专业制造，图纸来源不明。这是联盟的版本。

24.Magic Lamp（魔法提灯）

附魔提灯的部落版本。

25.Elementium Geode

不绑定。在开采源质（Elementium）矿点时有几率取得的宠物，可以交易。外挂采矿的又能多赚一点了。

26.Mr. Grubbs（虫虫先生）

拾取后绑定。在东瘟疫之地入口处马车旁Fiona处完成几个简单任务，找回两个分散的同伴后，可以在马车处通过可重复任务选择几种不同的Buff，选择其中的“Fiona's Lucky Charm”，东瘟疫之地的很多怪物都有机会掉落Hidden Stash，其中有机会开出这个宠物。笔者测试结果，这个宠物完全要看脸，袋子掉落率似乎在5%～10%，用了一个多小时，开了大概50个以上的袋子才开出。之后又打了几只就得到第二只宠物。

27. Singing Sunflower（歌唱向日葵）

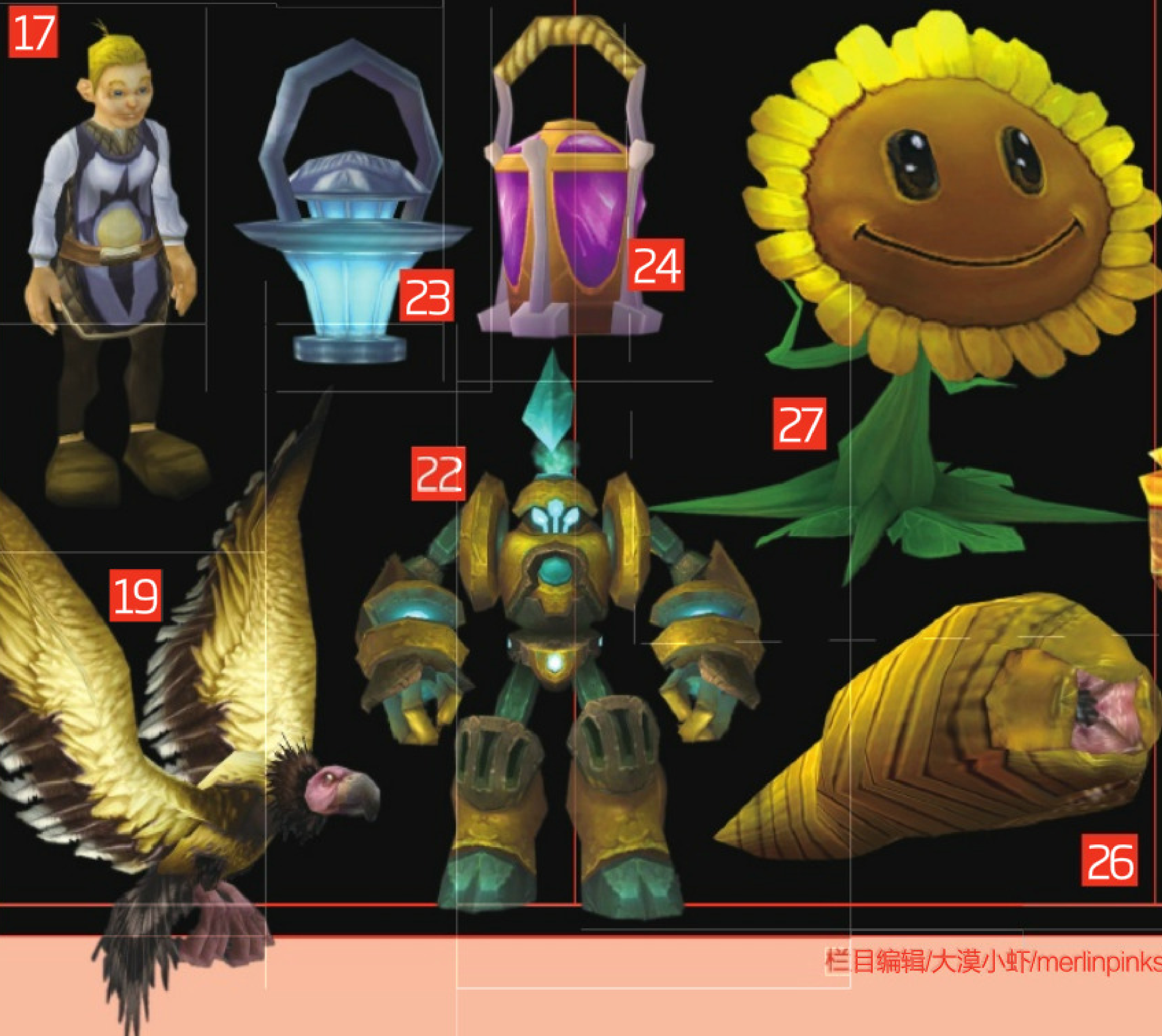
拾取后绑定。希尔斯布莱德丘陵西部，达拉然原址南边的农场处，Brazie the Botanist（植物学家布瑞奇）提供一系列仿《植物战僵尸》的任务，完成最后一步“Lawn of the Dead”取得。特殊效果：召唤出时会说“向日葵”，闲置动作是放金光同时快乐地唱歌。所有喜欢小宠物的玩家，特别是女孩们，会爱死它的……

28、Lil' Ragnaros（迷你拉格纳罗斯）

拾取后绑定。蓝色品质。暴雪已经宣布，将通过暴雪网上商店销售。

29、Moonkin Hatchling（枭兽宝宝）

拾取后绑定。同样通过暴雪网上商店销售，是继熊猫人武僧后又一只用于慈善目的的宠物（熊猫人50%收入捐给许愿基金会，已超过110万美元）。熊猫人武僧有联盟和部落两个版本，分别对应暗夜精灵和牛头人的枭兽形象。





特别策划 大地的裂变 坐骑

《大灾变》中又新增了不少特别的坐骑，其中有声望奖励的，也有5人副本掉落的，甚至有《大灾变》版本的时光迷失元龙

喜欢收集的家伙又有得忙了。不过这次虽然增加了两个新种族，但并不像预料的那样新增了很多种族坐骑，实际上地精只有两只，狼人根本就一只也没有，他们的坐骑就只有“狂野奔跑”的技能，这好像不算在坐骑之内吧……

1.Abyssal Seahorse（深渊海马）

拾取后绑定。在《大灾变》的海底区域Vashj’ir完成几个任务后即可通过任务“The Abyssal Ride”获得，只能在水中使用，可提高水中移动速度400%。

2.Golden King（金毛狮王）

账号绑定。联盟玩家可以取得的公会奖励。公会等级达到最高的25级之后可以解开，之后任何公会成员只要具有一定的公会声望都可以用1500G购买。坐骑取得后就是永久性的，不会因为离开公会而消失（形象的设计很贴心，狮身两侧的空白位置用于显示公会战袍）。

3.Kron’Kar Annihilator（克隆卡歼灭者）

账号绑定。这是部落玩家可以购买的公会奖励，同样是要求公会达到最高的25级才能解开。坐骑的个头那是相当大……

4.Dark Phoenix（暗黑凤凰）

拾取后绑定。这也是公会奖励，联盟和部落双方都可以取得。公会需要完成“大灾变团队的荣耀”的公会成就才能解开，也就是以基本全部由公会成员组成的团队打通《大灾变》的3个初级团队副本：黑翼深渊、暮光堡垒和风之王座。之后成员可能需要达到崇拜才能以3000G购买。

5.Spectral Steed（幽灵马）

拾取后绑定。联盟玩家与Baradin’s Wardens（巴拉丁看守者）达到崇拜可以购买，这个声望通过在托尔巴拉德半岛完成日常任务来提高。

6. Spectral Wolf（幽灵狼）

拾取后绑定。这是幽灵马的部落对应版本，需要Hellscream's Reach（地狱咆哮之握）声望崇拜。

7.Ultramarine Qiraji Battle Tank（海蓝色其拉作战坦克）

拾取后绑定。通过考古专业取得。安其拉开门坐骑现在已经无法再取得，这是唯一可以在安其拉外使用的虫子坐骑了（测试中暂时是使用安其拉蓝色虫子的模型）。

8.Fossilized Raptor（化石恐龙）

拾取后绑定。通过新增的考古专业可以找到的“稀有文物”。

9.Phosphorescent Stone Drake（磷光石龙）

拾取后绑定。Deepholm的稀有石龙Aeonaxx掉落。Aeonaxx是任务怪物——石龙母龙Aeosera的配偶，有点像洛克纳哈和时光迷失元龙的结合体。据说它是在Deepholm上空绕圈，开始是友好的，玩家可以骑上去，然后与它开始战斗，击败它后会自动获得缓降效果，100%掉落坐骑。

10.Vitreous Stone Drake（玻璃石龙）

拾取后绑定。《大灾变》5人副本The Stonecore（石心）第二个首领Slabhide的稀有掉落，测试中有人在普通模式下取得，如果延续“传统”的话正式版应该会局限于英雄模式。

11.Volcanic Stone Drake（火山石龙）

拾取后绑定。完成成就“大灾变英雄的荣耀”奖励，就是完成《大灾



变》所有5人英雄副本的成就。

12.Drake of the West Wind（西风之龙）

拾取后绑定。需要Baradin's Wardens（巴拉丁看守者）/Hellscream's Reach（地狱咆哮之握）崇拜，通过在托尔巴拉德半岛做日常任务提高的声望。

13.Drake of the North Wind（北风之龙）

拾取后绑定。《大灾变》5人副本Vortex Pinnacle（旋风之巅）的Boss Altarius稀有掉落，测试中有人在普通模式下取得。

14.Drake of the South Wind（南风之龙）

拾取后绑定。来源不明。个人猜测是团队副本风之王座的首领、空气元素之王Al'Akir掉落。

15.Drake of the East Wind（东风之龙）

拾取后绑定。完成成就"大灾变团队的荣耀"奖励，也就是完成《大灾变》第一级团队副本的所有成就。

16.Brown Riding Camel（褐色骑乘骆驼）

拾取后绑定。需要Ramkahen崇拜。这是奥丹姆的派系奖励，完成当地的任务可以提高声望，或在85级穿他们的战袍打5人副本提高声望。

17.Grey Riding Camel（灰色骑乘骆驼）

拾取后绑定。在奥丹姆靠近任何古建筑旁都有机会刷新一种叫做"Mysterious Camel Figurine"（神秘骆驼雕像）的NPC（虽然看起来是物体）。"杀死"后大多数情况会变成粉尘，价值25G，但你有很小几率会被龙卷风卷住，传送到菲拉斯一处隐藏的"骆驼关"，同时获得一个叫做"Dormus Rage"的Debuff（说明是20分钟内不杀死Dormus会有糟糕的事情发生）。骆驼关里有很多骆驼，还会刷新一个叫做"Dormus the Camel Hoarder"的稀有精英，杀死他以后就会掉落坐骑。

18.Tan Riding Camel（棕色骑乘骆驼）

拾取后绑定。同上。

19.Goblin Trike（地精三轮摩托）

拾取后绑定。在奥格瑞玛出售的地精种族坐骑。其他部落种族可通过与舱底水企业地精达到崇拜来购买。

20.Goblin Turbo-Trike（地精涡轮加速三轮摩托）

拾取后绑定。史诗版本的地精种族坐骑。

21.Sandstone Drake（砂岩龙）

拾取后绑定。炼金制造，炼金师专用。炼金师可变身成一只砂岩龙，以极快速度飞行并搭载一名同伴。

22.Mottled Drake（斑点龙）

来自《魔兽世界》集换式卡牌，11月16日或12月8日发售的资料片《世界破坏者》（Worldbreaker）中新增的稀有刮刮卡。

23.Sunwalker Kodo（日行者科多兽）

牛头人圣骑士20级时可以学习的职业坐骑。

24.Great Sunwalker Kodo（巨型日行者科多兽）

牛头人圣骑士40级时可以学习的职业坐骑。

25.Exarch's Elekk（主教雷象）

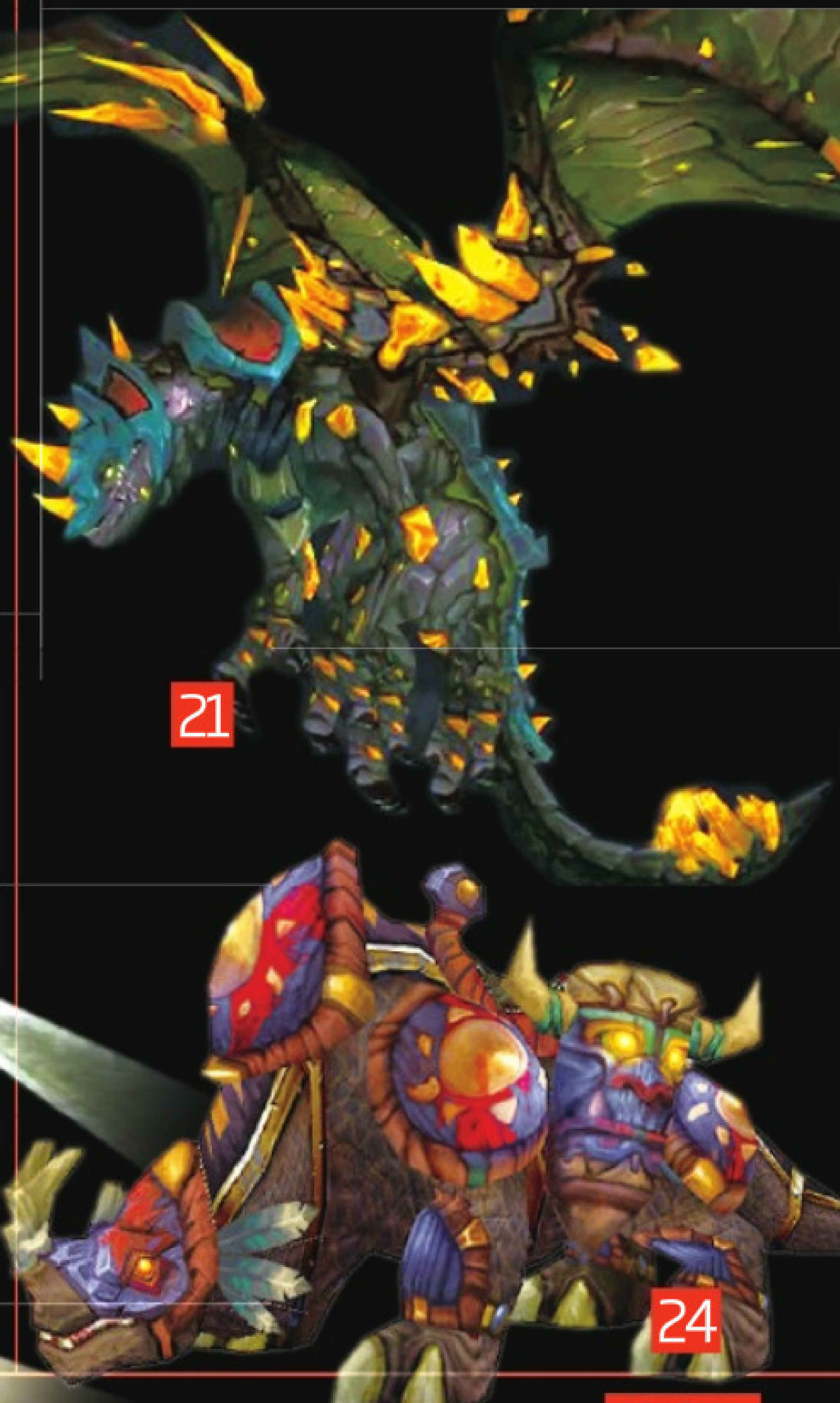
德莱尼圣骑士20级时可以学习的职业坐骑。

26.Great Exarch's Elekk（巨型主教雷象）

德莱尼圣骑士40级时可以学习的职业坐骑。P







特别深度游戏

PC

星际争霸 II

■StarCraft II■即时战略■Blizzard Entertainment■Blizzard Entertainment■未定■浙江 ROLL



L2D的试玩区，座无虚席


虫族可能会拥有的新单位，真·变形堡垒


平衡性团队成员David Kim

一年一度的暴雪嘉年华，众多“星际”粉丝都期待着从中获得重磅消息，可暴雪这次依旧耍着太极拳

暴雪对玩家所关注的新资料片《虫群之心》（Heart of the Swarm）仅有零星的消息公布，但对玩家抱怨颇多的平衡性以及战网天梯系统的调整问题还是做出了细致且给力的回答，并披露了部分设计规划内容。自公布之日起就被寄以厚望的《星际争霸Ⅱ》地图编辑器在本届暴雪嘉年华上也有非常出色的表现——暴雪力荐的新地图之一Blizzard DotA光是公布一个名字就引起了巨大的轰动。

“科技购买和行星任务界面似乎不太符合接下来的故事进程。我们会根据故事内容对此作出调整。”

“根据多人游戏模式的走向，我们显然会改动全部3个种族。这些改动是……好吧，知道我也不能告诉你，何况我们还不知道。我们会继续研究游戏并找到关键所在，一定会为玩家们制作出最好的游戏。《虫群之心》现在…… 还处于非常非常初期的开发阶段。”

“我们会努力试图在明年完工的。我没法给出具体日期，不过这更像是个雄心壮志，我们所要带给玩家的远比《冰封王座》给《混乱之治》带来的东西要多，而且我个人不指望在有限的一年时间内能做出那么多。”

——Chris Sigaty

《星际争霸Ⅱ》看似顺理成章的剧情到了发展之末却有出人意料的结局，相信大家对暴雪会如何填《自由之翼》剧情中挖出的巨坑好奇不已。但暴雪并没有在开幕式上公布《虫群之心》的具体信息。在一次访谈中，首席设计师、型男Chris Sigaty透露了一个好消息与一个坏消息：好消息是《虫群之心》将着重于剧情刻画，内容将会远远超过《魔兽争霸Ⅲ》的资料片《冰封王座》——这是他当初开发《自由之翼》时不曾承诺过的，同时《虫群之心》将围绕玩家所钟爱的CG及即时演算动画进行优化。坏消息不用说大家也能猜得到——这位“披头士”天花乱坠夸耀的潜台词无非是“我们要跳票”五个大字而已。

当然，从设计师密封的嘴里也不是什么都挖不到。设计师们确定了在《自由之翼》中两个可选关卡中（诺娃与托许的选择、毁灭或拯救海文星的抉择）官方的选择是托许以及拯救海文星。此外，一些资深玩家还推测，《自由之翼》的形象代言人之一，猛男芬利可能并未被雷诺杀死，可能活了下来，并被虫族做了什么改造（希望不会重复伊利丹的命运）。

哦当然，虫族玩家可以提前欢呼！暴雪展示了虫族在下个资料片可能获得的新单位——虫族版的变形金刚！

“美国天梯排名中的dayvie就是我本人，我的天梯排名在TOP 200之内。我主要负责收集上游玩家的意见；Matt Cooper处于战网200名以外的水准，Dustin Browder处在钻石组的下游。各个成员在收集不同层次玩家的意见后进行综合处理，有时会有职业选手直接联系我们，还会上传Replay。我们会看比赛的Replay、战网统计数据，还有论坛上的意见等等。”

“钻石组以上会建立新的“大师组”（Grand Master League），这是以钻石组上游2%的玩家或战网前100名的高手构成的小组。”

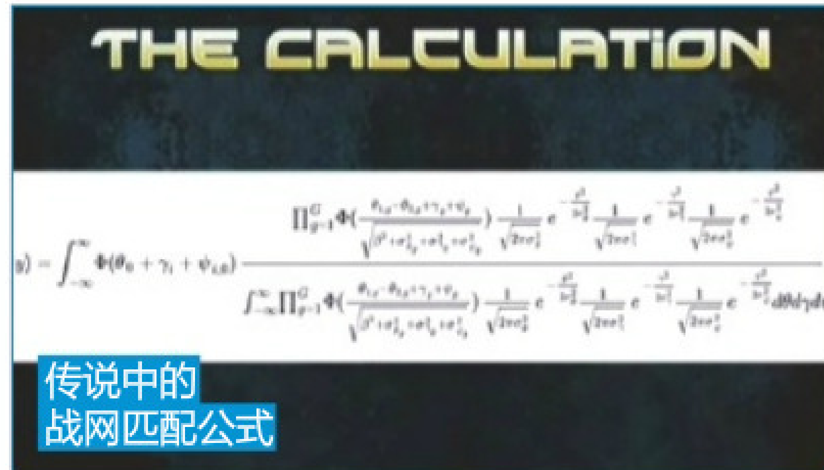
——David Kim

“我们完全同意自定义热键功能。我们正在制作，要制作相关的界面可不简单，我们不希望让新手玩家错误地设定热键。”

“《星际争霸 II》不会像《魔兽



战网
自动匹配系统



传说中的
战网匹配公式



4张官方力荐的地图之一，向Valve 的L4D"致敬"的L2D，当然游戏方式并不是FPS



Blizzard DotA，
好气势……



英雄选择界面以及吉姆·雷诺的属性。雷诺是"雷诺突击队"的指挥官，经历了无数战争的英雄。雷诺习惯用他的睿智来引领人们战斗，他的部队忠诚于他的人格魅力。他能让"不可能"的事情变得轻而易举。擅长支援部队和其他英雄，雷诺最适合用他强大的友军增益来控制战斗流程。雷诺能从智力类物品中受益

世界》那样"一个补丁一代神"，我们的目标是彻底解决问题，不想经常打补丁。和《魔兽世界》也不同，"魔兽世界"有相当多的职业组合，也有PvP和PvE的分别，《星际争霸 II》中我们只需要调整3个种族的平衡性。"

——平衡性修改团队

虽然玩家无数次地在BBS上吐槽暴雪的平衡性，前阵子甚至有个老美写了首非常专业的说唱歌"Terran is Op"来痛骂人族对神族、虫族的压制，唱功还颇为不错。不过暴雪反应非常淡定，他们的说法永远是"我们有自己的测试体系、平衡机制"。

虽然《星际争霸Ⅱ》不是个讲究伤害的游戏，但各兵种的DPS也是个很重要的平衡性数据。设计者的困境是：他们不能一味追求职业级的平衡，因为很多玩家即使是有意学习职业选手的打法，也会由于操作水准和意识的差距无法驾驭职业选手的战术。职业选手给《星际争霸Ⅱ》带来了更高的人气，业余玩家同样是暴雪的衣食父母，所以他们必然照顾各个阶层玩家。

很多玩家对自己使用的种族也有过度的热爱，比如在PvT方面，虽然战网整体战斗的胜率接近50%对50%，但大家普遍反映T初期过强，P后期过强，职业玩家很快就会利用一点优势拿下比赛，所以大家都在说"Nerf Terran, Nerf Marauder, Nerf兴奋剂"，但如果把他们都削弱了，普通玩家就很难用人族来对抗其它种族。

暴雪确实在努力，但正如某位设计师的抱怨，"当一个由几十人创作出来的作品被丢到数千万玩家中去时，你永远无法预测会发生什么"。设计团队分布在各个积分组中，通过让整个团队对全局情况有更深入的理解，再谨慎调整。这要比测试不专心、发布正式版后拍脑门调个百分比来改变平衡度的团队要好很多。

当然，有时制作团队的思维也有让人啼笑皆非的地方，比如他们弄出一个非常复杂的系统来进行自动匹配，实战中效果却并没有得到玩家一致认可，甚至在不同区域还要采用不同的匹配方式（如韩国战网和北美战网虫族和神族的匹配度系数不同）。

DotA一直是《魔兽争霸Ⅲ》平台上最热门的游戏地图，甚至相当一部分玩家仅仅是因为DotA才接触到《魔兽争霸Ⅲ》

此前暴雪从未干涉或影响过DotA的发展，但很显然——暴雪喜欢这张地图，他们在《魔兽世界》开发中大量借鉴了DotA的元素，比如让盗贼学会了剑圣的无敌斩，让野外的憎恶怪学会了屠夫的钩子，甚至还给战场添加了一个名为DotA的成就。

但自从DotA的作者之一冰蛙（Icefrog）被Valve雇佣后，情况就有些不太对劲了。从CS上挖到第一桶金的Valve非常善于从玩家自制MOD中发掘商机，"非常巧合地"在暴雪嘉年华前公布了DotA 2的消息——而且先下手为强，抢注了DotA这个商标。此举不但引起了同类网游《英雄联盟》运营商的反对，同时也让暴雪颇为不爽，副总裁Rob Pardo亲自出面指出，DotA是基于《魔兽争霸Ⅲ》的MOD，商标是属于全体玩家的无形资产，不能作为商业资源独占。

愤怒之下，这次《星际争霸Ⅱ》最劲爆的消息就成了Blizzard DotA的公布。暴雪宣布，会像Icefrog当初为DotA坚持不懈进行更新一样，不断更新自己的《星际争霸Ⅱ》版的DotA。尽管Valve好似没有反应，但凭借DotA商标的注册权很可能会对Blizzard DotA的地图名称提出起诉。暴雪也做好了准备——Pardo指出，Valve注册的只是商标，而无权限制别人使用"DotA"



神族的英雄泽拉图。在长期的流放生涯中，泽拉图在虚空中漫游，寻求银河的秘密。他曾率领大军对抗虫群，还是仅有的几个能单独面对刀锋女王还能活下来并向其他人讲述自己故事的人之一。泽拉图是Protoss的灵能大师，能用他的灵能刀切断敌人。他能高速移动，并迷惑敌人。泽拉图能从敏捷类物品中受益


矮人英雄穆拉丁最喜爱战争与啤酒。某天晚上他喝醉，醒来后发现自己身处一艘前往玛萨拉行星的运输船上。他现在为找出能让他回到铁炉堡的正确啤酒配方而战


扎穆罗是最伟大的剑圣。他历尽大战，未曾一败，故而开始了寻求对手的旅途



英雄选择界面以及吉姆·雷诺的属性。雷诺是“雷诺突击队”的指挥官，经历了无数战争的英雄。雷诺习惯用他的睿智来引领人们战斗，他的部队忠诚于他的人格魅力。他能让“不可能”的事情变得轻而易举。擅长支援部队和其他英雄，雷诺最适合用他强大的友军增益来控制战斗流程，也能从智力类物品中受益


虫族的英雄刀锋女王凯丽甘。她来自一个黑暗的平行宇宙“相反世界”。在那个宇宙里，凯瑞甘在新盖底兹堡被雷诺抛弃，伤心欲绝之下自愿接受虫族感染，以向邪恶的Terran帝国复仇。凯瑞甘可以用她的能力同时杀死大量敌人，并能以强大的爆发力震慑敌方英雄。凯瑞甘能从智力类物品中受益

这个专属词汇。Blizzard DotA是由暴雪官方开发，免费提供给玩家的。

在Blizzard DotA这张地图中，暴雪旗下最伟大的英雄们都从他们自己的宇宙被拉入西洋棋主题的战场

如原版DotA那样，玩家需要做的就是控制一名英雄，升级、购买物品及通过团队合作抵挡一波波敌人单位的进攻，最终摧毁敌方基地。游戏分为光明与黑暗两大阵营，展开5对5英雄战。目前该地图拥有12个英雄，来自“星际”和“魔兽”的各占一半，部分对立英雄采用相同的模型和人设，仅在色彩和模型细节上有区别，不知道暴雪是偷懒，还是另有打算。

目前来看，每个英雄将拥有生命值、攻击力、技能值和速度4项基本属性以及6个技能，同时如DotA中那样，还会有一段人物小传。由于官方尚未公布完整的资料（嘉年华上公布的试玩版完成度不高），仅能就目前通过试玩版所掌握的资料进行介绍。

第一位上场的就是《星际争霸Ⅱ》的主角雷诺，从暴雪的英雄说明来看他是一名智力型英雄，从技能名称来看，这是一名辅助与智囊类英雄，与雷诺在《星际争霸Ⅱ》中的硬派风格偏差颇大。

紧随雷诺的是泽拉图，他是一名敏捷型英雄，拥有极高的移动速度，定位应该是类似于DotA中隐形刺客和幻影刺客的结合体，且其后期应当有出色的杀伤力。

随后便是人气角色刀锋女王。暴雪对这个角色显然念念不忘，不惜编造了一个平行宇宙的背景重新“制造”了一名刀锋女王。她同样是智力型英雄，应当具有强大控制力和群体伤害，可能类似于DotA中的痛苦女王。

要把“魔兽”系列中的英雄拉进“星际”世界，自然少不了各种穿越和神棍故事，但暴雪为穆拉丁编写的这个背景怎么看都像是在讽刺某些二流电影的桥段。超高的血条、强大的控制力、雄厚的板甲，在此类地图中堪称Bug的天神下凡——若不是其移动速度低的可怜，我真担忧穆拉丁将在未来面对无尽的削弱了。

最著名的剑圣格鲁姆·地狱咆哮早已牺牲，所以虽然同为人气角色，剑圣这个英雄却只能找无名之辈来充当代表。与穆拉丁一样同为力量型英雄，身材略显单薄，但杀伤力应该胜过不少，生存和机动能力都不错。

来自“魔兽”系列的人气英雄希尔瓦娜斯，同时拥有高等精灵版和亡灵版两个模型，分属两个阵营——上述两位来自“魔兽”的英雄同样有两个分属不同阵营的版本。她的技能是强击光环、野性之箭、冰霜之箭、沉默、冰冻陷阱、多重射击，应该是一名控制与输出者。

以暴雪一贯的Kuso精神，自然少不了某些有恶趣味的英雄。以下3位分别是来自DotA的屠夫、《魔兽世界》的宠物鱼人机枪兵以及著名的80级精英牛头人酋长。屠夫的技能与DotA中类似，鱼人机枪兵是一名辅助型英雄，牛头人酋长拥有耐久光环、火箭飞射、狂轰滥炸、穿刺弹壳、狂暴、战争践踏这几个强力技能，相信也会是场上中坚。

除了他们，还有刺蛇、幽灵及雷兽等英雄，暴雪还没有公布。

尽管根正苗红，Blizzard DotA在短期内想取得DotA的成就并不容易，Valve的DotA 2也一样——他们都缺乏《魔兽争霸Ⅲ》这个装机量巨大的平台，更何况他们间还有种种纠葛。鹿死谁手，还需要看暴雪能否更广泛地推广《星际争霸Ⅱ》并做好Blizzard DotA后续版本的更新，而Valve的难点在于如何让DotA 2摆脱暴雪加诸于DotA的深刻烙印。

PC

暗黑破坏神Ⅲ

■Diablo III■动作角色扮演■Blizzard Entertainment■Blizzard Entertainment■未定■浙江 ROLL



竞技场界面。可以注意到有类似《魔兽世界》竞技场的分队机制，如果加入头像列表、点击选取角色会更加人性化——也将更像“魔兽”中暴雪提供的竞技场内置插件

在暴雪嘉年华上，《暗黑破坏神Ⅲ》以Jay Wilson为首的制作团队分别在媒体专场、观众问答专场及讲解会上回答了众多媒体和观众的数以百计的提问

提问几乎涵盖了所有大家感兴趣的问题。下面将把不同场合的答疑分类综合，以便大家阅读。

硬件、人机交互以及发售相关：

问：《暗黑破坏神Ⅲ》会提供UI可定制的功能么？

答：很遗憾，不会，主要是UI定制会极大地改变游戏的外观基调，而我们希望尽量地简单化操作和界面。

问：《暗黑破坏神Ⅲ》采用的是3D引擎，而目前游戏视角还是固定的，那么本作是否会支持多视角模式？

答：我们不考虑加入更多视角。3D引擎是让效果更为华丽，视角和引擎关系不大。我们觉得改变《暗黑破坏神Ⅲ》的视角，会给用户造成很不舒服的影响。

问：会不会为“暗黑破坏神”前代作品提供下载服务？

答：也许吧，我们正在争取让所有的游戏都能提供下载版本。

问：可以告诉我们什么时候能玩上《暗黑破坏神Ⅲ》吗？我的意思是一个完美的版本，而不是一个需要打上无数个补丁的漏勺。

答：目前谈论《暗黑破坏神Ⅲ》的发售日期还为时尚早。对所有暴雪游戏来说，我们的目标都是尽力使游戏好玩、平衡、完善。我们希望投入足够多的时间，使《暗黑破坏神Ⅲ》能够达到我们与玩家所期待的水准。

五大职业定位相关：

问：请问有没有关于5个职业的官方介绍？

答：在《暗黑破坏神Ⅱ》的世界中，双持武器的野蛮人是亚瑞特山众多苦修的守护者之一。在新作中，这一职业被赋予了全新的强大技能和招式。身披板甲的野蛮人将挥舞锋利的武器，消灭一切威胁着庇护之地世界的恶魔势力。法师是元素和时间的操控大师，而武僧是技艺超群的战士，和野蛮人相比，他拥有拥有无与伦比的敏捷身法。

令人生畏的巫医来自恐怖的五峰部族，承袭了传说中的昂巴鲁种族的血脉。巫医能够运用法术和炼金术的力量，能够召唤混血魔、蝗群和丧尸军团，还能够投掷炽热的炼金合剂，消灭那些愚蠢至极，胆敢轻视昂巴鲁力量的恶魔。

恶魔猎手毕生的渴求只有一个：追踪并消灭一切胆敢威胁人类的恶魔。他们动作矫健，随身携带的双弩标志着他们致命的武力，恶魔猎手将在庇护之地的战场上操纵一整套独有的猎杀装置和神秘陷阱。

游戏性相关：

问：为什么不采用一些更专业的操作方式，比如采用WASD移动，我相信这样可以让骨灰级玩家有更神奇的发挥空间。

答：我们觉得这种移动方式并不适合“暗黑”的视角。我们试过WASD，感觉不是很好，因为只有4个方向，我们不会支持一个效果并不好的控制方式。

问：请问会不会有类似双天赋的东西？成就呢？

答：在《暗黑破坏神Ⅲ》中你的PvP配点放在PvE中也会是很不错的，只是如果玩家管理多个角色的问题浮出水面，我们会考虑加入双天赋。成就系统将会加入战网（暴雪不但从各种历史故事、著作、游戏中吸取精华，同样也会把自己游戏中大获成功


这便是暴雪保证会很棒的工匠系统


完全不考虑竞技性


真的只有一种视角……


竞技场PvP华丽的场面，一定让你泪流满面


《暗黑破坏神Ⅲ》的大当家之一Jay Wilson

的模式借鉴到另一款游戏中，《魔兽争霸Ⅲ》初面世时许多人都从各种族细节，比如采矿方式中看到《星际争霸》的影子，《星际争霸Ⅱ》也搬运了《魔兽世界》中的成就系统。相信《暗黑破坏神Ⅲ》中，我们也会见到熟悉的元素——而且肯定不只是竞技场——编者注）。

问：开放竞技场，是否意味着《暗黑破坏神Ⅲ》不会考虑职业选手？

答：我们不会鼓励《暗黑破坏神Ⅲ》的电竞化，这应该是个大众化的游戏，重心在于在寻找最优化的配点，更好的刷装备上，而不是为了电竞去搞平衡性。

问：赌博系统和我们说再见了吗？那我们怎么找乐子？

答：请尝试下新加入的工匠系统！没错，正如在《魔兽世界》中制造系的表现一样，这个系统将会非常有趣，一共有铁匠、秘术师和珠宝商3类工匠，通过任务来提升与他们的关系，然后就可以在城镇中找到他们来为你服务。铁匠可以为你制作武器与防具，秘术师可以为你制作药剂、魔法物品与装备，珠宝商提供所有的宝石类服务。作为一款将物品装备作为核心的ARPG，手工制作系统会加深游戏的深度。我们希望提供给玩家另一种办法来获得装备、药水和其它随机物品。通过宝石镶嵌、附魔和打孔，我们同样希望这个系统成为一个人物个性化的渠道。很多稀有的物品图纸和原料只能够通过打怪获得，同时，这种方法也增加了游戏物品装备的多样性。

问：《暗黑破坏神Ⅲ》在PvE和PvP上有没有侧重点？

答：《暗黑破坏神Ⅲ》的主要设计方向是多人合作闯关，但同时我们也设计了PvP的游戏内容。我们目前专注于竞技场战队PvP，并会尽量避免某些可能会给玩家带来麻烦的问题，比如某些技能可能会让玩家随意展开战斗。我们还计划引入战网的比赛匹配系统，该系统包含基于进度的排名设定以及其它一些特点（在采访中，《暗黑破坏神Ⅲ》的高级制作人Jason Bender曾表示，这款游戏的本质依旧是PvE游戏，对喜欢收集道具、打怪练级的玩家来说，传统的PvE环节依旧是最适合他们的。合作进行任务，可以为他们刷得极品装备，这是刷到稀有道具最好的途径）。

问：很多人认为《暗黑破坏神Ⅲ》风格与《魔兽世界》太像，你怎么看？

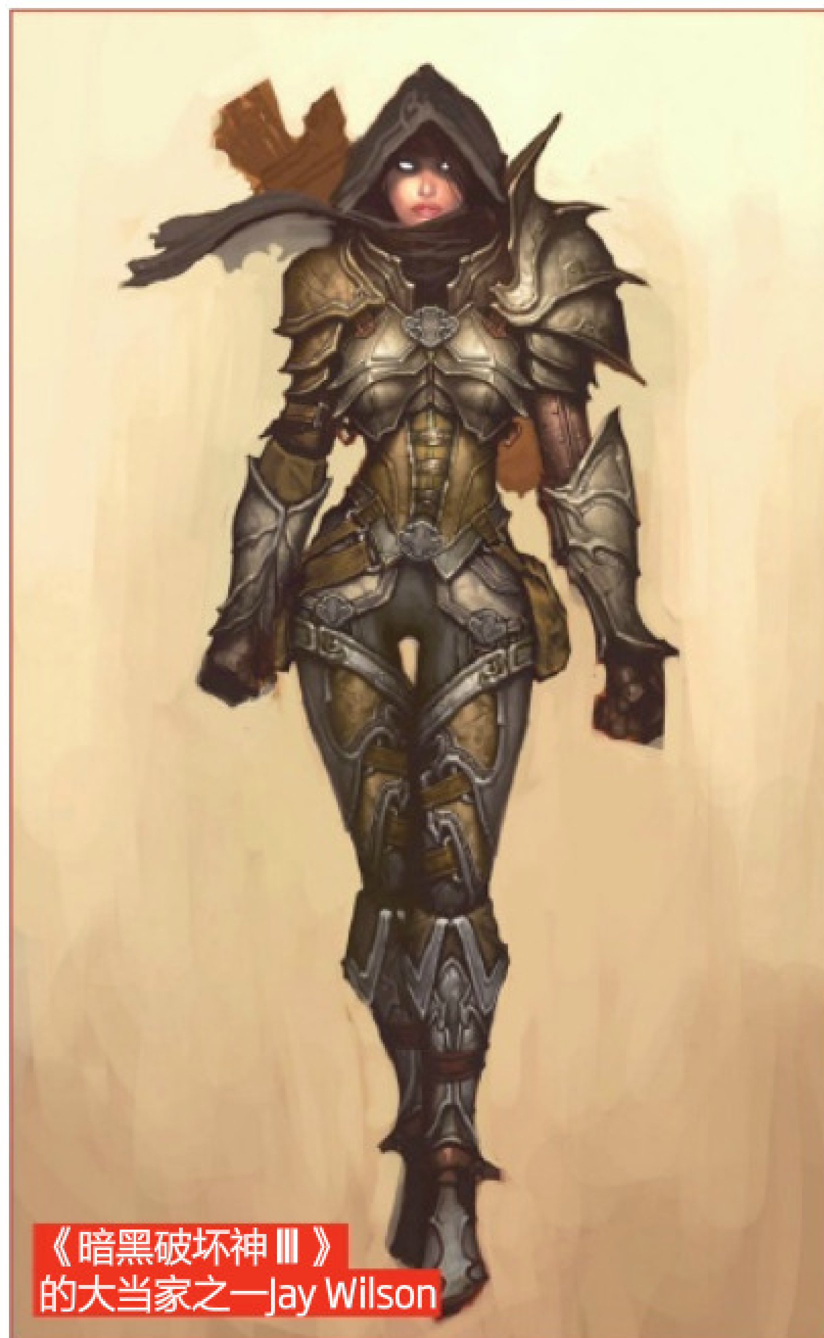
答：我想也有很多人不会赞同这个说法。这两个游戏有很多区别，比如怪物、世界、物品、场景。《暗黑破坏神Ⅱ》当年发售时，也有玩家说跟《暗黑破坏神》不一样，过于明亮和鲜艳，实际上一段时间后玩家就更喜欢它了。

《暗黑破坏神Ⅲ》的第五大职业：恶魔猎手（Demon Hunter）终于走到了台前

当这个名字公布时，所有人都发出了一声感叹——不需任何描述，光凭这个大名鼎鼎的称号，就足以让粉丝们激动不已。

《暗黑破坏神Ⅲ》美术主管Christian Lichtner说，设计团队希望能让角色阵营中有一个和《暗黑破坏神Ⅱ》不同的，带有一点点邪恶，一点点哥特式风格的英雄。选择恶魔猎手做第五职业的原因是需要加入一个使用弓、弩或投掷武器的角色——恶魔猎手是一个称职的远程攻击者。她的存在同时也非常符合“暗黑破坏神”的世界观，她不是一个有着另类的黑暗气息的反英雄角色。制作团队非常青睐赏金猎人的设定，所以他们为恶魔猎手增设了陷阱和机关方面的专长，此外，恶魔猎手比“暗黑破坏神”世界中任何人都更加了解恶魔，


完全不考虑竞技性


《暗黑破坏神Ⅲ》的大当家之一Jay Wilson


这便是暴雪保证会很棒的工匠系统


竞技场PVP华丽的场面，一定让你泪流满面

熟悉所有对抗恶魔的技巧。

在最初的设计理念中，团队曾设想做一个恶魔化的角色，让恶魔来猎杀恶魔，这样非常酷

但“暗黑破坏神”世界中的英雄必须是人类，所以设计组转而考虑制作一个有拥有恶魔手臂的半恶魔角色，同时给他同时配备了两把弩来作为武器。不过在测试中，团队发现玩家会过分痴迷恶魔手臂的使用，并且使其过分地趋向于近战职业，最终只能忍痛割爱，推出了这个双臂无异于常人的黑暗哥特风人类恶魔猎手。

在角色方面，随着游戏进展与装备更新，人物造型将会越来越酷，但从公布的设定画来看，恶魔猎手的几身行头还是脱离不了风行者和《魔兽世界》中猎人套装的阴影。总之，这个角色在整个“暗黑破坏神”系列中还算是独树一帜的，而且人气颇高，希望暴雪能如过去一般不负众望。

在现场试玩中，可以了解到恶魔猎手的主动技能较为丰富而华丽，被动技能则可以极大提升存活能力和续航性，还算是符合孤身作战的猎手形象。下面介绍下部分已知的技能：

Bola Shot（姑且翻译成“流星锤击”吧）：射出一根带有爆炸物的火流星弹绕住目标。火流星弹在1秒后爆炸，给予目标X%武器伤害，并且给在Y英尺内的所有敌人Z%的额外武器伤害（这种用X、Y、Z以及武器伤害来定义技能的方式在《魔兽世界》中非常常见，其优点是便于调整平衡性，同时可以让技能伤害随着装备的进步而获得提升）。

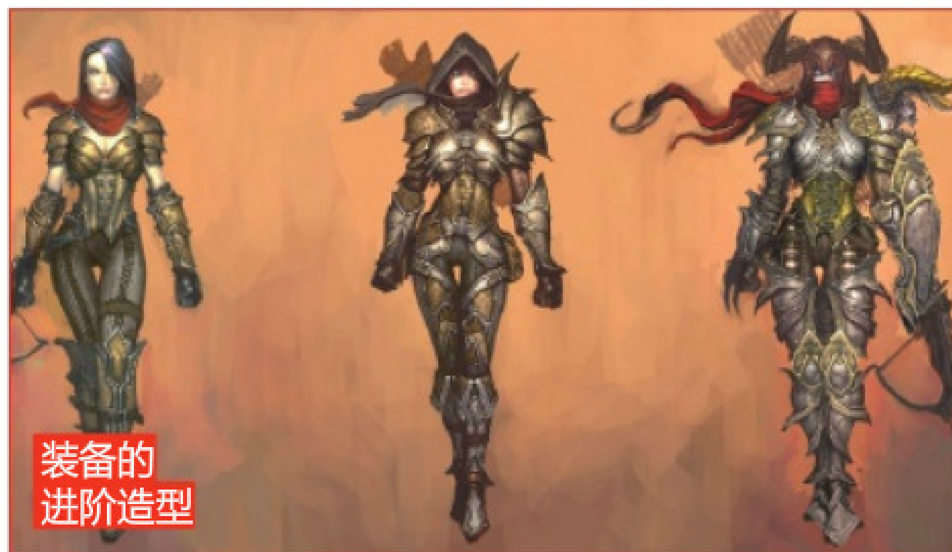
Grenades（手雷）：扔出3个手雷，爆炸产生X～Y的火焰伤害。可见的是，这个技能会成为高手们秀操作的好工具。

Fan of Knives（刀扇）：恶魔猎手在其周围螺旋形地投散出许多刀刃，对所有X英尺内的敌人产生X～X的伤害。在X秒内，你的刀刃会减少敌人X%的速度。

Multishot（多重射击）：一次性发射出大量的箭支，造成X%的武器伤害。来自《暗黑破坏神Ⅱ》中亚马逊的技能，但比原版更酷。

恶魔猎手的被动技能不如主动技能这般吸引眼球，不过却是非常实用的。不同的被动属性可以强化自身的敏捷和血量等属性，最多可提升一倍，并且可以比其他人有更高的技能获得补给，这使得恶魔猎手的单兵作战能力和装备利用率都非常出色。


希尔瓦娜斯，“魔兽”中的人气角色，与恶魔猎手相同，她也是一名远程攻击高手


装备的进阶造型


多重射击，动画效果非常酷

头条新闻

■《波斯王子——遗忘之沙》推出繁体中文版


繁体中文版汉化效果图

中国台湾省的英特卫多媒体近日推出了《波斯王子——遗忘之沙》（Prince of Persia: The Forgotten Sands）的繁体中文版，并在此基础上发行“《波斯王子》20周年纪念合辑”，其中包括《波斯王子——遗忘之沙》和2008年版《波斯王子》两款繁体中文版的“波斯王子”游戏。《波斯王子——遗忘之沙》的平装版售价为980元台币（约合220元人民币），20周年纪念合辑售价为1380元台币（约合350元人民币），赠送隐藏物品解锁码、幕后制作花絮DVD和屏幕保护程序等Bonus内容。

■ 雷电加入《刺客信条——兄弟会》

虽然美女制作人Jade Raymond离开了“刺客信条”开发组，但育碧软件与Konami的友谊延续了下去，既Altar（《刺客信条》一代的主人公）出现在《合金装备4——爱国者之枪》（Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots）中之后，“合金装备”系列中一位大家熟知的英雄“雷电”（Raiden）也将在《刺客信条——兄弟会》中可供选择。joystiq网站透露说，在你完成所有的虚拟训练任务后，就可以解锁雷电的人物皮肤，替换Ezio那身标准的忍者服。



joystiq，有图有真相

■《英雄无敌——王国》开始公测


但愿在这个网页游戏泛滥和混乱的市场内，法国制造能有好运气吧……

育碧软件宣布，根据旗下广受瞩目的经典回合策略制游戏品牌“魔法门之英雄无敌”制作的网页游戏大作《魔法门之英雄无敌——王国》（Heroes of Might and Magic: Kingdoms）已经正式在中国大陆地区开始公开测试。《英雄无敌——王国》由《英雄无敌Ⅴ》制作人Fabrice Cambounet领衔的团队历时4年开发完成。游戏继承了“英雄无敌”系列的宏大世界背景和种族设定，并以开创性的动态技术架构，构建了全新的战略战术体系。数以千计的玩家可以在“英雄无敌”的世界中体验波澜壮阔的战争历程，并通过结盟、对抗和军事策略的运用，实现对整个亚山大陆的统治。在中国大陆公测之际，Fabrice Cambounet携创意总监Marc Blondeau从法国发来祝福：“《英雄无敌——王国》由法国巴黎团队开发，经过中国成都和上海团队的改进和汉化，现在终于进入中国！我们殷切期待着来自中国玩家的反馈和建议！”他们同时还表示：“真希望早点就学习了中文，可以更好地与大家交流！”从今年年初开始，《英雄无敌——王国》已经在全球四大洲共9个国家和地区陆续发布。

月评

■人才难得

如果你是一个手握大把钱财的游戏公司老板，知名制作人和游戏开发权，你更想得到哪一个？嗯……热门的游戏版权很难易主，如果能请到知名制作人也不坏吧。

在欧美游戏业，制作人并不是一个显山露水的角色。很多时候，人们不一定在乎制作人是老几，就算制作班底换了个干净，一个知名游戏的品牌还是很有号召力的。

但并非所有的老板都这么想。

老牌游戏发行商THQ近日宣布，将在明年成立蒙特利尔工作室，负责人是“刺客信条”系列和“波斯王子”系列的创造者之一Patrice Desilets。对Patrice来说，用不着搬家，就可以前去新公司履新。THQ副总裁Danny Bilson说：“获得最新鲜、高品质的游戏体验的最好方法就是与一群天才工作。THQ很高兴有机会让一个天才加入我们的团队。”

Patrice不是THQ近来招徕的唯一一个圈内名人，今年以来，他们连续签入或结盟一些知名制作人，包括坂恒半信、Guillermo del Toro和Tim Schafer。其中Tim Schafer曾在LucasArts参与“猴岛”系列制作，现在有自己的工作室Double Fine Productions，开发过《野蛮传奇》（Brutal Legend）；Guillermo del Toro是墨西哥的知名导演、制片人。THQ就这样组成了一个奇怪的明星阵容。Danny Bilson说：“我们希望2011年是THQ划时代的一年。新加入的制作人会帮助我们确保新品牌游戏的品质和吸引力。”

对THQ这样混了多少年却总是不上不下的厂商来说，这么干也许真的有些效果。P



下次出现在他身后屏幕上的将是什么游戏?

PC/PS3/X360

刺客信条——兄弟会

■Assassin's Creed: Brotherhood■动作■Ubisoft Montreal■Ubisoft■2011年■北京 MerlinPinkstaff



Animus计划的成员们——Rebecca Crane、Desmond Miles、Shaun Hastings以及Lucy Stillman——有了更多的戏份

在Ezio击败刚刚登上教皇宝座的Rodrige Borgia之后，他在位于罗马教廷地下的圣窖中获得了关于人类起源和“伊甸园碎片”真相的秘密

此时Mario叔叔赶来助阵，二人合力从教皇卫队的层层包围之下脱出。

嗯，这并不是纯粹的前代闪回，而是正式版的教学关。《刺客信条——兄弟会》的故事会紧接前作，在从梵蒂冈城逃出生天后，两人骑马飞奔进Monteriggioni城堡（前作中的行动基地），在城内的街道上驰骋——正如之前我们所了解的那样，城区内的“禁马令”终于被废除了。

接下来Ezio可以在城内接一些支线任务来熟悉操作，也可以进入别墅大厅与阔别已久的母亲和妹妹团聚，但从天而降的一枚炮弹，打破了温馨的家庭时光。不甘失败的Borgia带领着大批军队席卷而来。这个段落在E3上已经演示过，亮点是格斗：教皇卫队的重甲武士绝非简单的攻击套路可以解决，摆脱他们最有效的方式就是用“重腿”将这些披坚执锐的战士踢下城墙；或从敌人手上缴获长矛投向重甲兵，戳他们个透心凉。尽管Ezio使尽浑身解数，依然无法阻止城堡的沦陷，Mario叔叔也被杀害。Ezio只能带着家人通过密道前往刺客古墓暂避，此时游戏的叙事视角发生跳转，玩家从文艺复兴时期一下飞跃到了现代。

是的，那个名义上的系列主角，在绝大多数时间内只躺在床上玩“意识穿越”的Desmond Miles，又亮相了——Ubisoft Montreal以前好像故意冷落他，至少前作的宣传阶段他没怎么露脸。现在不同了，这位酒吧服务生通过对两位刺客祖先的记忆回放获得了全套刺客技能。尽管研究小组依然被邪恶的Abstergo公司步步紧逼，但他具备了保护自己与战友的能力（多半也是征服Lucy的第一步）。他的首个正式任务就是前往Monteriggioni，确切地说是在其遗址上发展起来的意大利小镇，寻找几百年前这场围攻战中失踪的“伊甸园碎片”。

古今互动会十分频繁。在Desmond的流程中，他通过“鹰眼”技能找到了祖先使用过的密道（类似前作中的刺客冢）。通过一些简单的谜题和特技跳跃，身处现代的Desmond也可以获得一些奖励道具。制作组表示，本作的主角依然是Ezio，但“时装戏”的份额会加大，Desmond熬了三代，终于不再是纯粹打酱油的角色了。P



自定义你的刺客和“刺客公会”


Mario叔叔会出现在教学关里


不扔飞刀的时候，Ezio的长柄武器耍得不错

头条新闻

■EA认为《荣誉勋章》"进展顺利"

也许是玩家对EA的全新FPS游戏《荣誉勋章》（Medal of Honor）抱有非常大的期望值，发售之后他们的失望情绪十分明显。从评论界到玩家似乎都对游戏的水平表示不满，譬如Bug过多、情节老套等评价屡见不鲜。虽然以"Tier 1"部队和真实战役背景作为卖点，但游戏发售至今，在游戏综合评分网站GameRankings上的平均分只有73.39%，IGN更是以"平淡无奇"来评价它，打出了6.5/10的低分。EA副总裁Patrick Soderlund承认，《荣誉勋章》没有达到公司预期的效果，但他认为《荣誉勋章》到现在为止还算"进展顺利"。他颇为大度地表示，玩家对《荣誉勋章》如此评价，是因为之前已经有了太多类似的好游戏，但由于《荣誉勋章》选在较早的10月份发售，避开了"使命召唤"新作，上市以来的销售量还算令人满意。目前EA和Danger Close都没有对后续开发计划或工作室的变化作出表态，玩家普遍认为，Danger Close缺乏开发FPS游戏的足够经验。


设计台词："一定要达到300万销量，OK？"

■《黑暗孢子》开始Beta测试资格申请


《黑暗孢子》目前为止留给玩家的印象是：我们根本看不出截图里到底是些什么东西

EA宣布，由旗下Maxis工作室开发的模拟/动作角色扮演游戏《黑暗孢子》（Darkspore）在发售前将进行一段时间的Beta测试，玩家目前可以在游戏官方网站申请测试资格。《黑暗孢子》除了可以进行单人战役外，也支持最多4名玩家合作游戏以及对战模式，因此在游戏发售前进行小范围的测试也在情理之中。《黑暗孢子》的设计结合了《孢子》（Spore）的特色，玩家将可以从数以千计的身体"零件"中选择最喜欢的部位创造属于自己的角色。Maxis表示，《黑暗孢子》并非《孢子》的资料片，而是一款独立、拥有丰富设定的ARPG。为此，制作组还从BioWare友情借调了编剧，为游戏编写剧本。游戏的上市日期目前定在2011年2月1日。

■Visceral Games将续写C&C新作


除了《死亡空间》，Visceral Games也没少雷人，《但丁的地狱》便是一个呀

EA旗下的制作公司Visceral Games日前对游戏产业网站Gamasutra表示，"命令与征服"（Command & Conquer）系列的新作将由他们负责开发。据悉，Visceral Games已经围绕各游戏品牌进行了重组，其中一支人马在负责网络游戏开发，其他人员投入射击、动作和策略游戏项目。EA的上一部C&C游戏《命令与征服4——泰伯利亚暮光》（Command & Conquer 4: Tiberian Twilight）是由EA LA（已更名为Danger Close）负责制作的，Danger Close近期刚刚开发完成了《荣誉勋章》，工作重心已经转移，再加上一些制作C&C游戏的设计师目前已经离开了这家工作室，EA转移品牌的开发权似乎也是意料之中的事。Visceral Games一向以制作动作游戏见长，成名作品有《死亡空间》（Dead Space）和《但丁的地狱》（Dante's Inferno）。

月评

■生当逢时

EA让Danger Close去开发FPS，让Visceral Games接受C&C新作，看上去有些拧巴的感觉。开发游戏不是请客吃饭，连国产网游开发都细分出回合制、非回合制，甚至所谓武侠、国韵等不同的风格和"产业分工"，EA这么折腾手下的工作室，让他们去干不太擅长的工作，这样可不太好啊。

不过Visceral Games这个项目本身也有些令人怀疑，被哄烂尾的C&C4显然已经结束了一个C&C的时代，关键是Visceral Games在最近的采访中并未透露C&C新作是个什么类型。考虑到一直有传闻说，EA曾规划了一款以泰伯利亚为背景的射击游戏，那么交给Visceral Games好像还是挺合适的……

相比之下，Danger Close的《荣誉勋章》可谓内外交困。当初他们被推上前线，"勇敢"接下《荣誉勋章》的开发权时，虽然外面有"MoH回到原点"这种冠冕堂皇的说法（1999年在PS平台上发行的《荣誉勋章》是EA LA的前身DreamWorks Interactive开发的），可莫说11年过去物是人非，就是想象一下新《荣誉勋章》发售时，战争FPS游戏市场的饱和度也颇令人头疼。EA在宣传的时候倒是动了不少脑筋，一个劲儿地和"使命召唤"划清界限，但是连CoD都出到第七代了，这个审美疲劳已经到了一定的程度，玩家那挑剔的眼神一来劲，稍有不满意的地方便要被无限放大，弄个身败名裂。《荣誉勋章》这73.39%的平均分，也算是全身而退，只是制作、发行的当事人，免不了要多感慨几句生不逢时。P


倒回去几年，这也该是神作了吧……

PC/PS3/Wii/X360

战地——叛逆连队2之越南

■Battlefield: Bad Company 2 - Vietnam■射击■DICE■Electronic Arts■2010年第四季度■江苏 防弹手柄



出色的物理毁损要把游戏里的越南化为焦土

如果你还不相信DICE的《战地——叛逆连队2》在向“现代战争”疯狂吐槽，那么DICE现在出示了另一项证据——

没错，DICE跟随着《使命召唤——黑色行动》的脚步，推出了一部以越南战争为题材的DLC。

虽然是更换了场景，但它毕竟是一部DLC而不是正篇续作，游戏的玩法与《叛逆连队2》完全一致。TGS上演示了一个Demo，正是在越南丛林战场中进行的“征服”模式——双方玩家占领并防守地图上的既定战略点。由于“时代局限”，我们看到了很多在“叛逆连队”系列中未曾出现过的“中古”武器，如AK47、M16步枪、M41轻型坦克、M47中型坦克和这场被后人称为是“直升机战争”的绝对主角——UH-1“休伊”直升机。

“寒霜”引擎的最大卖点——物理破坏效果，在丛林战场环境下产生了不小的改变：由于本作的房屋以木质结构为主，即便使用步枪、手榴弹这样的轻武器，也可以造成可观的破坏。此外使用重机枪能将碗口粗的大树拦腰射短，看来用不着像真实历史中那样大量喷洒落叶剂，重机枪手和战车射手可以轻易将一片小树林清空，从而避免狙击手埋伏其中。P



遭遇越南军民伏击，小队乱作一团

PC/PS3/X360

死亡空间2

■Dead Space 2■动作■Visceral Games■Electronic Arts■2011年1月25日■江苏 防弹手柄



人类火力凶狠，而异形则占据了隐秘行动的优势

当Visceral Games宣布《死亡空间2》将包括多人模式时，你可能会联想到这样一幅对战场面——

一群身着与主角Issac类似的工程师装扮的大叔们，与另一群由真人玩家扮演的Necromorph异形捉对厮杀。

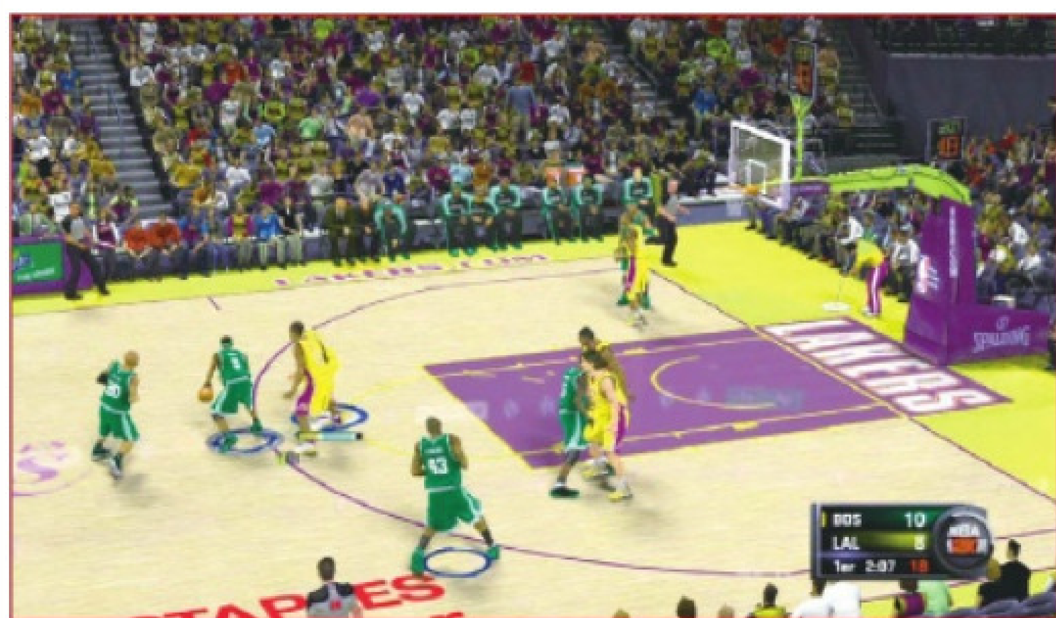
TGS上展示的多人Demo印证了这一预测，确切地说，它更像是《求生之路》（Left 4 Dead）的太空科幻版——4名幸存者被“蔓延”（Sprawl）殖民地保安部队的士兵代替，成群结队的僵尸则变成穷凶极恶的异形，它们受由另一组玩家操控的4名狠角色的指挥。

4个Necromorph角色的安排是这样的：“潜行者”（Lurker），前作中出现过的那种会喷火球的章鱼怪物，可吸附在墙壁和天花板上行动；“婴儿怪”（Pack），之前截图中登场次数非常多的变异孩童，可跳跃攻击；“吐沫怪”（Spitter），远程支援型异形，可在远距离射出致命毒液。最后一种“呕吐怪”（Puker）在Demo中还无法供玩家操作。

地图方面，并不是简单地提供一个供双方玩家开打的场景。像单人任务一样，它会给扮演人类的玩家提出一些既定目标，如演示地图“泰坦矿井”的目标是取回4枚炸弹，然后布置在矿井的支撑面上，撤离之后将其引爆。另一张地图“大逃亡”的任务是启动飞船的应急系统，然后抵达救生舱。扮演异形的玩家要尽可能阻碍人类的行动。与单人模式的恐怖氛围和解谜相比，多人模式简直就是一场“全武行”啊！P

头条新闻

■《NBA 2K11》3D版面市，PS3独占


听到这个消息，软粉们泪流满面

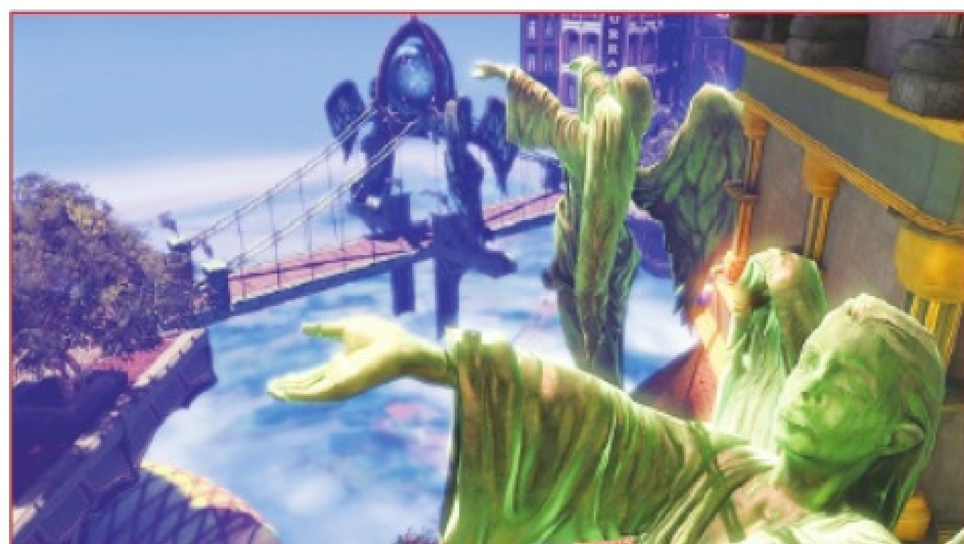
2K Sports日前宣布推出PS3主机独占版本的3D版《NBA 2K11》。3D版本的《NBA 2K11》可以在大部份的电视机上正常执行，游戏也已经从11月16日起在Best Buy开始供货。但是如果想体验这款游戏带来的3D乐趣，还需要搭配可与3D主动式眼镜相容的3D HD电视机。早先已购买PS3版《NBA 2K11》的玩家，最快可以在2011年1月起通过PlayStation Store免费下载更新，开启3D篮球游戏的新视界。此外，3D版《NBA 2K11》还跃居首批支持体感外设的高清3D游戏行列，索尼PS Move手柄之前就实现了对目前版本《NBA 2K11》的体感控制支持。

《文明V》迎来巴比伦和蒙古文明


拒绝免费，花钱才能玩我！

2K Games与10月底更新了两款《席德·梅尔的文明V》的DLC，其中一款免费，另一款定价为4.99美元。免费DLC名为“蒙古文明剧情”（Mongols Civilization and Scenario Pack），玩家可以将扮演成吉思汗率领蒙古铁骑将欧洲蹂躏得死去活来，一举创建史上疆域最广的陆上帝国。付费DLC则为“巴比伦文明”（Babylonian Civilization Pack），玩家可扮演尼布甲尼撒二世，率领巴比伦精锐弓手创立基业，最终获得尼布甲尼撒大帝的桂冠。该DLC原本属于《文明V》数字豪华版的附赠内容，现被剥离出来单独发售。以上DLC均以Steam为发行平台，但Steam没有透露为什么成吉思汗就是免费的……

■《生化震撼——无限》将采用UE3引擎


玩家们纷纷表示，画面的进步好像很有限……

Irrational Games（原2K Boston）的技术总监Chris Kline日前通过官网论坛表示，《生化震撼——无限》（BioShock Infinite）采用UE3引擎进行开发，将比之前的“生化震撼”游戏有更好的游戏表现，同时，游戏的独特创意实际上也增加了开发难度。开发组原计划沿用第一代《生化震撼》的UE2.5引擎，但不久后他们发现，这样很难实现某些游戏中的创意。最后，他们选择了UE3引擎，并新加入了一套AI系统，以便提高AI的效率，改善人物的行为变现。由于所有主流的FPS引擎在设计时都假设玩家在固定场景中行动，这样很难表现游戏中漂浮的天空之城哥伦比亚，Irrational Games为此创造了一项新的“浮动世界”（Floating Worlds）系统，目的是创造出一个完全移动的游戏场景。此外，在画面和音效方面，UE3引擎的应用也让最终效果会有所改进。

月评

■ DLC最后的良心

《荒野大镖客——救赎》（Red Dead Redemption）的最新DLC《不死梦魇》（Undead Nightmare）10月底发售以来获得了一边倒的好评，IGN甚至给这款DLC亮出10分。评论认为，这款DLC无论从场景到配音、配乐都采用了原班人马打造，内容也极为丰富，可以看出制作组投入了大量的工作。

是的，这年头要让DLC有良心的确不太容易。因为DLC这种东西之所以出现，目的就是要圈钱。许多发行商为了利益最大化，不惜将完整的游戏拆分出部分内容变成DLC，甚至可以把装备、把独占的人物角色、把两三张地图打包在一起，随随便便就卖给玩家，看中的无非是某一款游戏的铁杆“人傻钱多”（比如《龙世纪——起源》的玩家）。

《不死梦魇》的厚道之处是，它不是在给玩家买道具，也不是简单地加入一个多人模式那么简单。进入游戏，一眼看上去会觉得它很像某款著名的合作杀僵尸射击游戏，但这是一场生存游戏，你甚至不能完全相信你的伙伴——因为弹药问题，有可能你不得不选择杀掉人畜无害的同伴去抢夺资源。在不考虑僵尸跟西部题材搅在一起的违和感的情况下，《不死梦魇》的确非常具有吸引力。IGN评论道，这款DLC变成了DLC的典范：6小时以上的单人模式和精彩的多人模式，大量的支线任务，还有服装、武器和坐骑……Rockstar San Diego制作的这款DLC毫无吝啬之处，10美元或800点微软点数绝对物有所值！

嗯，《不死梦魇》无疑“坏了行规”，这会让DLC业今后的良心多起来么？P

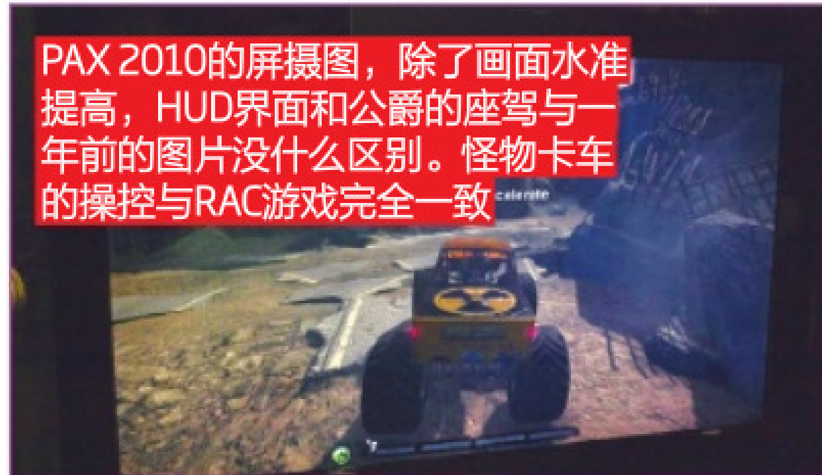

哦对了，这DLC一个很讨巧的地方是：没人可以拒绝打僵尸！

PC/PS3/X360

永远的毁灭公爵

■Duke Nukem Forever■射击■Gearbox Software■Take-Two Interactive■2011年■江苏 防弹手柄


2009年3D Realms时代公布的画面


PAX 2010的屏摄图，除了画面水准提高，HUD界面和公爵的座驾与一年前的图片没什么区别。怪物卡车的操控与RAC游戏完全一致


早期展示里的Boss战



"《永远的毁灭公爵》将在不久的将来与广大玩家见面。"在西雅图电玩展上，"跳票之王"终于有了最新消息

Gearbox Software成了接盘手！我们知道，Gearbox的首席执行官Randy Pitchford促成了George Broussard与Take-Two和解，开发权现在在Gearbox手中。Randy Pitchford甚至在PAX上说："游戏已经接近完成了，我们正在进行最后的修饰。"这句话是不是听起来有点似曾相识呢？是的，以往每次跳票前，George Broussard都要来上这么一句。同样的话从Gearbox的掌门人口中说出，不免让玩家们打了一个寒颤。好在随后现场就展示了一个Demo——这是继1998年E3展之后，这款游戏再度公布试玩版。

Demo的开头，镜头中出现了一个小便池，随之是"按下RT键"的提示，真的按下后，出现的不是毁灭公爵掏枪将它击碎的画面，而是用第一人称视角表现他解手的全过程，充分表现出了公爵本人的粗鄙本质。接下来他来到了地球军的一间地下作战室，这里没有大批全副武装的士兵，只有一群失魂落魄的难民，一个衣衫褴褛的士兵向你寻求外星人的破解之道。于是你拿起一支笔，在一块白板上乱涂一气。甭管画的是什么，那名士兵都会如获珍宝的喊叫："太好了，有了这个计划，我们就可以将它们杀得片甲不留。"

在下一个演示关中，公爵驾驶着标志性的怪物大卡车，在一个峡谷中横冲直撞，将成群结队的外星生物压成肉饼。在到达一个被异形占领的小镇后，卡车没油了，公爵先生需要下车徒步穿越，不过这段体验一定不会让玩家们失望，因为制作组为玩家安排了不少强力武器，如用于远程狙击的轨道枪、能够将异形变成可以被公爵一脚踩扁的小爬虫的射线枪，以及可以布设到主角周围用于增强火力的自动炮塔。

这段长度为15分钟的Demo，展示了良好的画面效果与系列一贯的暴虐风格，爽快的枪战体验也让人过目不忘。从年初正式接手到现在，留给Gearbox的开发时间可不多了，但显然他们最大程度上利用了3D Realms时代的源代码。再说，凭借他们开发《边境之地》（Borderlands）DLC的速度，我们似乎也不必担心他们在炮制"零件"……


2009年3D Realms时代公布的画面



这广告图的暧昧……你懂的



距离我们玩到还要多久？

头条新闻

■《诛仙2——为爱成神》公布最新八大玩法



完美时空近日公布，其年度大作《诛仙2——为爱成神》8大玩法带领玩家感受全新的修真体验，全新系统“元神”，激发成神蜕变，演变全新神之属性，领悟近百种神技，修习巅峰武学，感受巅峰修真体验！

《诛仙2——为爱成神》通往天界必经之地——“蟠龙峰”的封印正在新老玩家的共同努力下逐步打开，玩家将会在全区跨服地图“天界”感受全新的PVP对抗！神秘的蟠龙峰，全新的“天界”，惊天秘密将被揭示，世界事件一触即发！

■ 完美时空力揽2010金翎奖三大殊荣



2010年11月3日下午，金翎奖颁奖典礼于北京解放军歌剧院隆重举行，来自全国各地的网游企业、玩家和媒体汇聚一堂，共同见证了2010年中国网游的发展成果。完美时空互动娱乐有限公司总裁竺琦先生也亲临现场，并发表获奖感言。竺琦先生在感谢金翎奖组委会和各位玩家给予的高度评价之余，也希望大家继续关注和支持完美时空的旗下作品。

“金翎奖”是全国各地的广大游戏爱好者评选出的体现玩家心声的大众奖项，评选的结果具有客观的代表性，不但真实地体现了广大玩家的意志，而且具有巨大的市场导向性和影响力。

本届大赛共计有100款网络游戏、49款网页游戏、95款手机游戏、41家媒体角逐出。包括网络游戏、网页游戏、手机游戏、媒体在内的12个大奖类别。

完美时空2010金翎奖所获奖项一览：

玩家最喜爱的十大网络游戏	《诛仙2》
最佳原创网络游戏	《神魔大陆》
玩家最期待的十大网络游戏	《笑傲江湖》

■完美时空开通短信服务 高级VIP抢先分享

据悉，近期完美时空推出了集通知提醒、密码保护等多功能为一体的全新服务体系——短信服务。只要用户将账号与手机绑定成功后，就可以随时随地了解账号最新动态，确保账号安全，让盗号者无从下手！完美时空的高级VIP会员更有抢先使用的权利！

开通短信服务的方式也十分简单，感兴趣的用户只需打开上述链接，点击“登录”按钮，按照页面提示进行操作即可开通短信服务。

完美时空表示，在今后的日子里会继续努力，延续娱乐化、精品化的发展战略，为广大用户打造更多的金牌服务，更加贴心的服务体验。

月评

■ 剧情策划

《神魔大陆》已经开始测试一个月有余了，从开服的速度就可以看出完美的严谨与游戏的火爆程度。咱也不例外，除了为完美贡献出50大洋外，还沉迷了不少时间。

其中最让我感到以外的是游戏中隐藏着不少彩蛋任务（也可称之为恶搞任务），譬如：有个叫“少年维特”的NPC，看到他让我想到了歌德的著名《少年维特之烦恼》，而游戏的社交任务链中，也会有让你去索取一个棒棒糖送给少年维特环节。还有一个酒馆任务，在自由港跑过这个任务的玩家，一定会熟悉的不能再熟悉了。这个任务需要你不停地往返于酒馆和伯爵之间，你可以选择帮他（伯爵）或者不帮他欺骗富家小姐妮可。而在啸风农场那里有一个“奶牛妮可之墓”，如果仅仅是和上文中所提及的富家小姐重名也就罢了，但问题是如果这个富家小姐也是被称作“奶牛”的（如果你仔细阅读了所有的任务说明以及任务奖励的书籍你就会发现……）。

在做完20级主线剧情后，我对《神魔大陆》的剧情策划感到由衷钦佩。因为除了正统的剧情任务外，你还会时不时地接到彩蛋任务。让人在游戏时，不会一味精神紧张。

可作为一个上班族，每天的工作也不是打游戏。朝九晚五的生活，让很多上班族在游戏中的等级和全职玩家的差距比较大。这样一来随机副本是组不到人了，每天做主线和日常副本的时候只有在公会里喊话才能找到人（日常经验最多的是副本日常）。这对于没有时间solo怪，只能靠日常来升级的玩家来说，显得不是很人性化。P



少年维特

神魔大陆
●制作：完美时空●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（3D魔幻）●游戏状态：公测中
●官方网站：http://shenmo.wanmei.com

■北京 冷千指

《神魔大陆》穷人致富手册

作为“穷人”，在《神魔大陆》中我们或许不会一夜暴富，但是绝对能够依靠自己的头脑和努力，慢慢积累财富，最终达到财富榜第一页！下面，我将自己的赚钱经验与大家分享，希望大家可以得到一些有用的东西。

强化自己

有句俗话叫做“钱是赚出来的，不是省出来的。”没错，在《神魔大陆》中，想要赚钱的话，首先要把自己打造得足够强大，在前期，不要吝啬花钱，不要吝啬花掉自己辛辛苦苦攒下的金币！

我建议人物等级达到30+的时候，我们首先保证至少有一套月亮是套装，强化等级至少在4～5以上，这样才足以应付以后一些赚钱所需，不至于因为人物装备落后，而被一些副本、活动摒弃在外。

积累第一桶金

第一桶金总是最难得的，怎样积累起来呢？

第一种途径，你可以通过一些游戏内的副本、活动直接获取金币。游戏中的任务、副本、活动大多是收获魂币的，直接获取金币的并不多。所以你要把握这些副本和活动，尽量不要错过。它们包括15级就能去的噩梦游乐场，20级开始可以参加的钓鱼大赛，50级的活动贤者之光等等。

第二种途径，你可以通过向其他人出售道具得到第一桶金。只要你学习了采集类副职业，就能采集到一些原材料。可以说，任何一种原材料都有人买，只是市场需求量大小的问题。另外，如果你遇到精英怪，一定要去打，掉落的石头残片也能卖出好价钱。

通过以上两种途径赚到金币之后，你还可以到银行里把金币兑换成世界树之叶，然后购买商城道具墨丘利的小雕像，参加点石成金日常活动。游戏中，你购买小雕像的钱永远比你点石成金获得的金币要少，所以只要你花费一定的时间和金币进行点石成金，是一定会赚钱的。

密切观察市场

这时，我们手里已经有了足够的资金储备，可以搞一些大买卖了。观察市场是一个很细致的活，你需要连续多日观察市场上的主要商品动向和金币/世界树之叶兑换比例，依此来判断后续市场动向。

一旦你发现某些东西渐渐热门起来，你一定要第一时间囤积它，然后再合适的时候将其出售。而如果你发现金币价格相对于世界树之叶的波动，也一定要把握机会，低买高卖。

市场上需要你观察的主要商品有：墨丘利小雕像、宝石、星辰碎片/聚能的星辰碎片、鉴定卷轴、重要生产材料（灵魂凝质、合晶等）、套装兑换残片、副本套装武器等等。多多观察，就能得出它们的市场趋势和走向。

另外，我们还可以通过服务器情况来判断一些物品的价格走势。比如，一个服务器刚开半个月左右，那么30+、40+的套装残片和副本套装是最受欢迎的。如果服务器开了一个半月以上，那么各种强化石、宝石必定渐渐热门。如果服务器中玩家公会之间冲突加剧，那么各种战斗药剂肯定要畅销，等等。

多多撒网

如果服务器内一样商品大大畅销，我们却没有存货，岂不是大大吃亏？所以我建议，在资金充足的情况下，可以适当的每种“硬通货”都囤积一些，以备不时只需。各种宝石、珍贵生产材料都是很好的硬通货。

另外，多多撒网还有一个意思就是，作为一个商人，我们每天不能出了摆摊就无所事事。前面说过要强化自己，位的就是每天参与各种能得好东西的副本和活动。如果你具备一个强力的队伍，还不妨试着挑战一下世界BOSS。虽然大多数情况下参与副本、活动只能赚取不高的“辛苦费”，但是偶尔人品爆发，出现紫装之类的抢手货，那我们就发财了。

好了，今天就给大家介绍这么多吧。祝大家在《神魔大陆》中日进斗金，多多发财！


精灵族牧师


血族美女


寻宝小队


在人族城市漂泊的精灵MM


这闪电的特效太过华丽了吧！

特别企划 深度游戏

诛仙2
●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：正式运营
●官方网站：http://zhuxian.wanmei.com/

■北京 依凡

《诛仙2》快速升级之不可错过的金丹任务

人物飞升后升级比以前困难了。而枯燥的挂机又并非我的首选，所以，这些每天不得不做的高经验金丹任务就是我的最爱啦！如果你也想拥有光速升级的乐趣，那就随我一起来为他们一一点名吧！

轻松型——天行者、行天、神秘金丹、每日一卦、逐波圣灵

估计现在《诛仙2》的玩家上线后很少有不做“天行者”任务的，任务给的时间限制是30分钟，一般玩家顺利完成只要几分钟就可以，要是抢的人多换条线路就可以了。轻松获得50太极金丹的奖励，还是蛮有诱惑力的，没啥技术性可言，而且现在巡天飞卫还可以自动寻径了，更加的方便。

“行天”则是“天行者”的后续任务，完成“天行者”后玩家的包裹里将自动得到一个限时1小时的道具《行天之证》，拥有这个就可以在天行者处接到“行天”任务，找到青云的轩辕祖师根据要求拾取他面前的10颗无根莲就可以了。奖励为50太极金丹。这个任务不像“天行者”是完全免费的，需要花费25金，在老区这点钱对于玩家来说比九牛一毛还要微薄，在新区的话玩家可以视自己的财力而定。

“神秘金丹”这个任务需要人物身上携带50个乾坤通宝，然后到青云的仓库NPC钱多多那里就可以触发，如果包里没有乾坤通宝是不会显示的哦！接取任务，50个乾坤通宝消失获得50个太极金丹。经验轻松到手啦！

“每日一卦”在河阳NPC周一仙那里接取，接任务以后在线一小时，自动会告诉你奖励，卦象结果是乾南则功力会有小幅上涨，得到10太极金丹，卦象结果是坤北则有功力一定的上涨，得到20太极金丹，大幅上涨就是50太极金丹，另外还可以能得到，造化珠，千年龙筋（这个可是换神魔装备的好东东哦！老贵了……），轩辕通宝等等其他奖励。这个任务好在，如果你对卜卦的结果不满意，可以在周一仙那里选择放弃，然后继续在线一小时又会有新的卦象结果，切记不得直接在任务栏里选择放弃任务，这样是错误滴，会让此任务彻底不带走一片云彩的消失……

“逐波圣灵”任务在每天的中午12点与晚上19:30这两个时段开启。在开始前10分钟，系统会自动提示即将开始，如果你想参加，就会免费被送到河阳上古奇人处，花费10金选择一种你支持的神兽，不管它胜利与否你都将获得20太极金丹的奖励，如果你支持的神兽幸运的获胜了，那么将额外得到200个造化珠和100个太极金丹的奖励。注意的是，接取任务时没有线路要求，完成任务的神兽最终会出现在15线，不要忘记换线交任务哦！

趣味型——庙会任务

玩家每天上线，系统会自动赠送三张庙会门票。首先，玩家需要切换到所在服务器的15线，只有这条线才可以进行庙会任务。庙会任务一共有八个，比较简单也是我推荐的是小虎回家、仙家坐骑、石头剪子布、夺回元宝和饲养神兽。

“小虎回家”虽然在刚开庙会任务的时候有不少玩家失败，但是在跳两次找到要领之后就几乎没人失败了。先仔细的观察浮云台的移动规则，务必等待两个台子距离最近时起跳，浮云台上无法进行任何捡东西和相依相偎的动作，也无法使用御空术，所以就安分的按空格键吧。每个台子之间距离不近，不要急于求成进行连续跳跃和在台子边缘起跳，这样都有可能因为惯性和弹跳不足而掉下去，所以等待浮云台停稳后，助跑起跳是这个游戏的不二法门。并且要选择没有网络延迟的时间段，不然人多时卡掉的事情可是经常发生的。顺利完成后可获得60太极金丹、小虎纪念币奖励。小虎纪念币可用来兑换游戏独有尊号“助虎为乐”和“小虎队”。

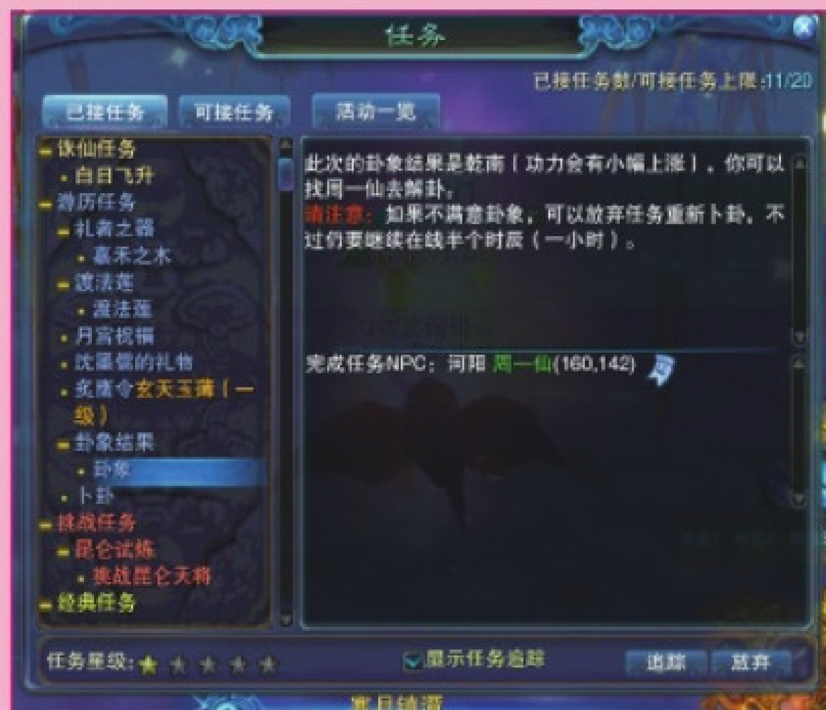
“仙家坐骑”就更简单了，只需要一点点耐心罢了，接取任务会给一个叫做“捆仙索”的道具，装备“捆仙索”后可得到特殊技能“捆仙缚灵”，使用“捆仙缚灵”捕捉飞行在庙会场地上空各种仙灵坐骑。仙家坐骑共有四种，孔雀、孤云白鹤、敖蒙、敖弘，捕捉任意其中一种，游戏即算完成。运


《诛仙2》男女人物奔跑草原、花前月下



依次为天行者任务、行天任务


神秘金丹任务



每日一卦任务

气好的时候一下就中，直接获得60太极金丹、坐骑代币奖励，捕捉哪种坐骑则会奖励相应坐骑的代币。坐骑代币可用来兑换4种稀有限时坐骑，由于兑换的坐骑是限时4小时的，所以玩家可以在捕捉后换成封印卷轴，在需要的时候再打开使用。

通过庙会传送门去河阳找毛羽倩，或者直接从河阳南门跑出去，消耗一个庙会门票，接到“夺回元宝”任务。任务需要在20分钟内消灭蜀黍鼠找回80个大元宝，变身猫女后将拥有技能“虎虎生威”，用它可以轻易的消灭蜀黍鼠。此游戏的唯一难点就是与时间赛跑，如何能在限定的时间内最有效率的消灭蜀黍鼠就成了关键。所以建议大家组队进行此项游戏，并且每人分配在独立的区域，各执其责。顺利完成后可获得60太极金丹、夺回元宝纪念币奖励。夺回元宝纪念币可用来兑换独有尊号——“财神爷很开心，后果很微妙”和“老鼠公敌”

通过庙会的传送门直接进入剪刀石头布的入口，找到游戏NPC：河阳西郊的赌神·章于，与他对话消耗一张庙会门票接到游戏任务“石头剪刀布”。玩家会立即获得变身效果并同时拥有“石头”、“剪子”、“布”三种变身技能。游戏需要使用变身技能，战胜10个“赌徒”，“赌徒”在游戏过程中会不时喊话，其中就暗藏了自己所惧怕的一种猜拳之术，喊话的内容分别为：“我要用布闷死你！看我用石头砸扁你！我要用剪刀剪断你！”只要使用相应的变身技能进行攻击，就能对其造成9999的伤害，而且我建议大家组队完成。完成游戏可获得60太极金丹和石头剪子布游艺代币一枚。每个石头剪子布游艺代币可以在赌神·章于处兑换章于的财宝，开启后将会获得“2010版猜拳达人”、“小赌怡情”、“贪财之徒”、“八爪怪”、“赌神弟子”五种趣味尊号其中一个。

说起“饲养神兽”这个任务我真是怨气多多！由于此任务操作简单，经验奖励诱人，所以使得一些无良玩家拿此要挟其他玩家。通过庙会传送门，可以直接传去天音与百兽之主对话接到任务“饲养神兽”，并随机获得一个限时宠物。宠物有两种：白虎和熊猫，接下来玩家只需要按照任务提示每种动物或者植物打5个就可以了。完成游戏可获得60太极金丹和饲养神兽代币一枚。两个饲养神兽代币可在百兽之主兑换寻宝神兽，开启后可以拥有一只寻宝兽，最宝贝的就是这个了。寻宝兽每隔一分钟会说一句“主人，我好像嗅到了宝物的味道！”这时寻宝兽的身边会出现一个宝箱，拾取会获得千年龙筋，金叶子，奇珍等物品。宝箱一般会出现5个左右寻宝兽消失。

打怪型——炙鹰令、月宫祝福、天书奇谭

“炙鹰令”需要在河阳所属门派使者处领取任务，接了之后给你一个任务物品炙鹰令，时限是1小时，有了炙鹰令之后，根据个人门贡排名会在门派使者那触发新任务“玄天玉簿（一）”或者“中天灯蕊（二）”等等，门贡500万-1000万的领1级、1000万-2000万的领2级、2000万-3000万的领3级，以此类推。然后去打10个修罗云游天将就可以了。

“月宫祝福”通过多种途径都可以获得，中秋期间吃月饼、充值兑换的礼包、抽奖等等。点开得到任务，去河阳南门外杀8只兔子就可以获得10太极金丹。

“天书奇谭”在河阳月老处接取，去青云打99个细腰蜂，交任务会随机触发下一阶段任务“临江仙”就是去找天行者、“天仙子”就是去找河阳传送使者、“如梦令”就是去找梦境大师.孙超。任务会给你两种选项，回答后随机给50太极金丹或者50大极金丹和功德香。太极金丹是经验奖励，而大极金丹就是补血药，差之毫厘谬以千里啊……

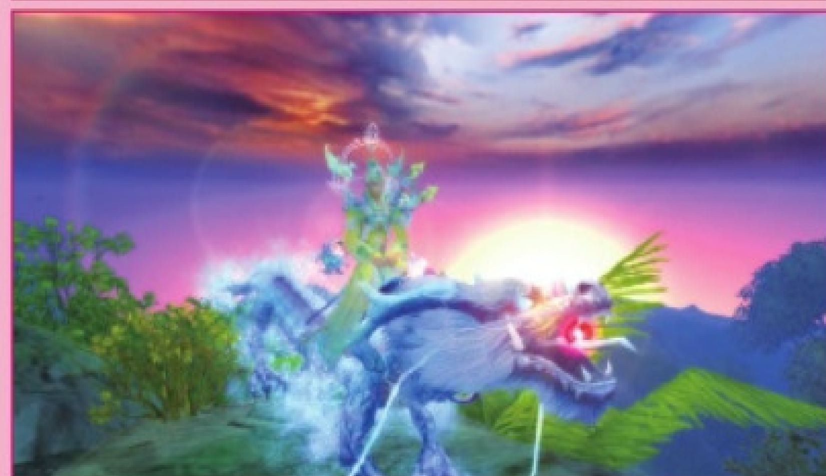
寻宝型——困龙湾寻宝

玩家在完成炙鹰令、破凶咒和国家宝藏等任务的时候会随机获得神秘宝盒，这可是一种堪比天上掉馅饼的好东东哦，右键开启获得一个“困龙湾锦袋”并传送至困龙湾地图。此时玩家一定要确认包裹中至少有10个多余空位，否则任务不会开启。里面包括8张藏宝图碎片和一把铁铲。将藏宝图拼合起来，会发现整张地图好像缺少一部分。玩家只要到达地图缺失的地方右击铁铲就可以获得太极金丹、造化珠、千华龙筋等稀有物品。需要注意的是，开启锦袋后需要在20分钟内拼好地图并找到正确位置，不然任务是会失败的哦！

由于篇幅所限，今天就只为大家介绍到这里。三年多的时间里，我虽然级别不高但是依旧开心的在《诛仙2》的游戏世界里徜徉。衷心的祝福每位玩家都能找到属于自己的游戏乐趣！P









依次为庙会任务剪刀石头布、松鼠大作战、小虎回家、夺回元宝、仙家坐骑（奖励敖蒙）、饲养神兽、踩高跷

完美国际2012

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（3D修真）●游戏状态：公测
●官方网站：http://w2i.wanmei.com/

■北京 剑雨飞花

《完美国际2012》开启三眼时代的神话传说

此前仙魔无界版本推出时，已经让诸多高玩品尝了仙魔超华丽的技能，也让领土战争的争夺更为惊心动魄！那么《完美2012》的到来又会让游戏产生怎么样的变动？一个全新种族的崛起、两个新兴职业的诞生又将为完美大陆带来怎样的风风雨雨？

说起《完美国际2012》，自然不可避免地谈起完美的背景故事，从最初的完美大陆起源到后面的仙魔两界再起纷争，再到元素精灵族的突现，现在灵族的崛起，一段又一段荡气回肠的故事被揭开序幕，一个又一个的主角登上完美的舞台，这让完美的游戏时刻保持着游戏的新鲜感，这点十分不容易，好了，既然大家都知道，这里就不多说了，回过头来看灵族的崛起。

世间万物皆有灵魂，肉身死了而灵魂却不会消亡，会弥留于地府里，可以转世重生，而灵魂中那些生前强大的灵魂，胸中志气充盈、信仰坚定的灵魂，被称之为英灵，也就是英雄灵魂的简称；而因为前世有怨恨，死后有怨念的，恶性恶相的灵魂，则被称为怨灵。英雄性情纯净、心地正直，而怨灵则因为恶念无处散发而四处危害。由于神魔两界战争，再加上人性欲望的贪婪，连年的杀伐，导致驻留地府的灵魂越来越多，最终无法安置，没有去处的灵魂自然纷纷游荡在世间，大量的游荡灵魂导致阴阳失衡、天下大乱。迫不得已之下，天界众神在完美大陆南方选择了一隐秘之地“面魂谷”，作为上天引导众灵之地，为了防止灵魂再次出去作恶，还用高山阻断了与外界的往来。

眠魂谷与地府相通，在此可以斟选众灵，若为英灵，则可等待再入轮回；对神眷至精诚者可以入神殿安眠，等待在天神回归之日被赠予神格；若是怨灵，则被就地净化，那些大凶大恶的怨灵无法被净化的，则投入九幽最深处饱受苦厄，而这一艰巨而漫长的使命自然需要一个神信任的人去完成，就这样，神选之人在千百年前就来到了这个世间。伴随着神选之人降临的还有三件神器，毕竟神知道一旦怨灵数量过，世界的局面也将无法收拾。

天平“末日之衡”（天衡）：用于衡量世界上纯洁灵魂数量的神器，当世上代表邪恶的怨灵超过英灵一定数量之时，天平将完全倾斜，这个时候天神将被惊醒，而将这个世界毁灭。

神琴“净化之琴”（神音）：有净化灵魂神力的琴，尚可净化的怨灵将成为凭普通灵魂，罪恶深重的灵魂将被消灭，强大的恶魂将被抛入九幽。

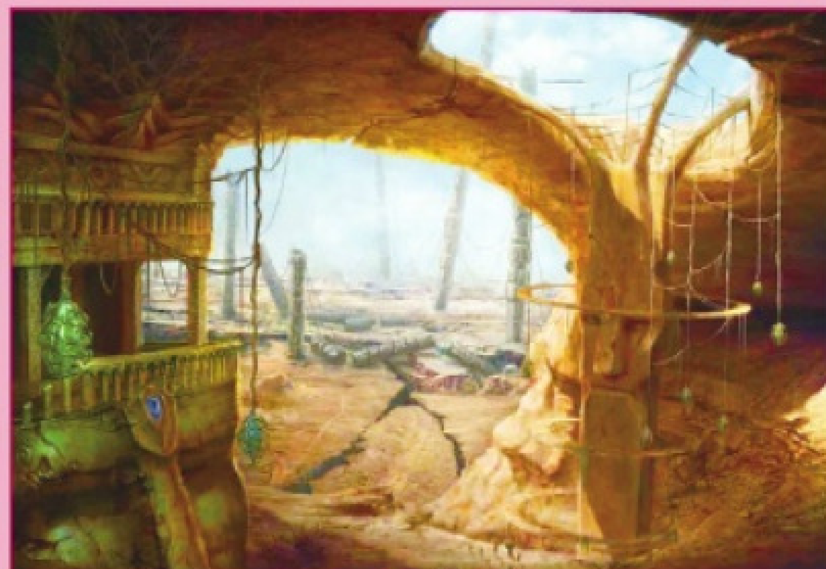
神镜“遴选之镜”（摄魂）：灵曜用来甄别英灵与恶灵的神器，也是每一个灵族的出生之地。经过遴选之镜照耀后，灵魂的本质会显露无遗。

神之子的背叛、抗争以及灵族如何脱困等等之后的故事，大家可以去官网去看，这里碍于篇幅就不一一细说了。灵族是人、羽毛、妖、汐之后的第五个新兴种族，大概是受到前阵子热播电影《阿凡达》的影响吧，灵族的形象特点是在额头处有“第三只眼睛”，表现其通灵的特点，这点很是让人忍俊不禁，电影元素与游戏元素相互结合，看来也逐渐成为一种时尚，渐渐被更多游戏公司所引荐。

游戏里灵族作为一种新兴的种族，伴随而来的也是两种新兴的职业“剑灵”、“魅灵”，这两个职业和完美以前的种族职业设定基本一样，一个属于远程、一个属于近战，这样的职业搭配也方便大家的挑选。不过这次的职业也和以往的职业来说略有不同，职业的可玩性也更加丰富一点，已经不单单是近战物理、远程法术这样单一的作战方式，近战可以拥有远程输出的剑气，远程可以转换输出和治疗两种状态，这点也让大家对于灵族有了更多的期待，而以后的领土战争或者PK、副本都有了更好的职业搭配，不会出现1奶走遍天下，两奶天下无敌的窘境。

剑灵

剑灵顾名思义，灵族中的剑者，所以自然是近战职业，另外也符合灵族中一部分族人掌握了铁石之灵的特点，剑灵的诞生无疑是对近战输出职业的最大支援，现在这个版本的近战说实在的输出不够犀利，特别是减少吟唱装备的逐渐增多之后，法系职业渐渐成为完美的主格调，严重压制着近战类职业的生存空间，毕竟相同时间内，减少吟唱的法师比近战输出实在强太多


被干旱侵蚀的大陆


城池


丛林小河


灵犀城的地下世界



了，甚至于妖精的输出都能和近战输出持平，当然了这也造成现在减少吟唱装备价格持续走高的原因。所以刀剑类武器因为武侠的技能设计过于弱势没人使用，造成了刀剑类武器的没落也是情有可原的。这次剑灵的诞生势必会引发近战职业的一轮狂潮，剑灵的定位就是刀剑类重甲混合型职业，近可贴身砍人，远可以用剑气伤人，基本上可以说是古代仙侠故事中的“剑仙”存在。剑灵穿的是重甲类装备、使用刀剑类武器、主修力量次修敏捷，以攻击为主，擅长群攻，拥有高输出的物理伤害及金系伤害技能。

剑灵的技能按效果分为剑咒、剑诀、剑印、剑气和其它五类。剑咒是一类BUFF，作用于武器上，相当于给武器增加了一个或多个暂时的附加属性，具有成长性，有给自己单独用的，也有给自己和队友群体用的。剑诀技能是一个buff，该buff下剑灵对敌人的有效攻击都可能给敌人加上“剑眼”（Debuff），“剑眼”存在时，用特定技能攻击敌人可以造成额外的效果（如Debuff伤害等）。剑诀是剑灵PvP的重点。剑印是剑灵PvE的重点，它是一类对敌人的诅咒技能，针对特定属性伤害生效，对普通攻击无效。剑气是剑灵的直接伤害类技能。其它是剑灵的辅助技能，如身外化身，可以将自身的Debuff转移给别人。

剑灵这个职业适合群体战斗，在副本中除了可以更快捷的清小怪，在BOSS战中还可以靠独特的剑印系技能和远程职业配合，达到DPS输出加强的效果，而剑灵最大的亮点是在领土争夺方面，毕竟剑灵这职业的定位更倾向于群战，技能以群攻为主，求的是大范围的群体伤害输出，这点是剑灵这个职业最大亮点，毕竟纯物理范围输出的职业现在没有，即便是武侠也是控制、兽兽也是以肉盾为主，试想几个剑灵群体输出，法系职业本身的法防虽然高，但是物防却是所有职业中最低的轻甲，纯物理的剑灵群体伤害连续输出，法师还不死翘翘，基本上近身的剑灵就是法系职业的噩梦，可以戏称“法杀”

魅灵

魅灵穿轻装类法袍，法器类武器、主修的灵力，以召唤生物战斗为主，与召唤物之间存在一定玩法，擅长辅助、治疗，综合型职业，本体较为脆弱，需要合理使用召唤物才能体现强大。

魅灵是靠与羽灵不同的另一种形式的加血作为辅助治疗职业，在治疗的同时可以进行战斗和造成伤害。（本段改字体，插在文章中。）

魅灵的技能特点主要是两大类召唤物，一类如妖精宠物，可控制可移动，成长及强弱与技能等级和人物属性有关，另一类如图腾，不可控制不可移动，造成特定的效果，有生存周期。魅灵的技能大多是围绕召唤物设计的，可以攻击、辅助、治疗等。魅灵这个职业定位有点难度，弄不好就是一个中庸职业，毕竟多面化的发展方向势必造成职业的均衡发展，这样也就突出不了这个职业的优点，只能说能攻能奶，能打不能抗这个一个职业，但是回头一想，这个职业有点类似魔兽里的萨满，如果能够合理的运用技能没准还真成了一个副本“救世主“，所以对这个职业还真不好下什么定论，魅灵的强大固然是显而易见的， 具体究竟这个职业强大到如何程度，只能用一个成语概述“扑朔迷离” 。

灵族的崛起，势必会引起完美现在职业格局的动荡，特别是对于法系职业、武侠职业的冲击最为强烈，两个新兴的灵族职业是否能够真正意义的引领一波“灵族”狂潮也很难说，毕竟长时间的完美职业分析，不是一时半会就可以动摇的，如何能够在最快最短的时间内了解灵族，了解神秘三眼后面的世界，尽快的带领灵族的崛起，玩家光看文章是不够的，还是尽快进入《完美国际2012》开启属于自己的三眼神话吧。


灵族峡谷


灵族主城–灵犀城


灵族主城鸟瞰


神秘的地下城

头条新闻

■《三国群英传2》公测开启 全新版本揭秘



引领3D PK潮流之作的《三国群英传2 Online》于2010年10月15日 16:00正式开启公开测试，五大新区（开疆、拓宇、潼关、洛阳、仁义）全面开放！

公测开启后，强劲的三国PK热潮席卷全国。从正面单挑、捉对厮杀到战队对抗、公会大战，再到万人国战，每场战斗都引爆快感，令人热血沸腾！一时间，服务器在线人数屡创新高。

运营团队在公测顺利开启后，立刻开始筹备12月更新的首个公测全新版本。在这次版本中，有更多精彩内容、新玩法、新亮点接踵而至：

1、董卓窜政，暴虐不仁，导演出一场震惊历史的火烧洛阳城事件。在12月的版本中，董卓火烧洛阳城，天子急需各路英雄的拯救！！

2、变身历史名将，成就千古霸业！《三国群英传2 Online》的武魂扮演系统再次推出更多历史名将，不仅有名将外貌，更有令人吃惊的属性提升！

3、在《三国群英传2 Online》接下来的版本中，除了自己变身以外，各位玩家还能召唤神兽来帮助作战。

■ 与国际接轨《FIFA Online 2》明星球员能力将提升

第九城市近日透露，《EA SPORTS FIFA Online 2》作为国际足联唯一授权的、南非世界杯官方的足球网络游戏，国际足联每一年都将对其球员能力值进行修正。在到来的新版本中，《EA SPORTS FIFA Online 2》中的世界杯球员卡和传奇球员卡能力值上限进行修正、获得提升，完成华丽的球星蜕变！

《EA SPORTS FIFA Online 2》的世界杯球员卡原本的能力值上限为102，在修正后将被提升到105；传奇球员卡原本的能力值上限为105，在修正后将被提升到120。巨大的能力值变更将开启一个全新的巨星时代，操作更爽快，足球更精彩！

■《神仙传》爱情副本“九宫情缘”曝光



“情缘已到，爱请拥抱”，《神仙传》首个爱情副本“九宫情缘”近日首次对外公布。作为一款倡导快乐游戏，健康生活的神话大作，《神仙传》力求通过设定多个乐趣横生且具备极强交互性的副本与活动，让每位仙友都可以有机会多方位，更深入的了解他人，从而在虚拟的神话世界中，寻找到属于自己的那份“情缘”，作为《神仙传》的首个爱情副本，“九宫情缘”就是这样一个可以考验每对男女仙友默契与缘分的趣味副本，或许从这里开始，你与“TA”之间不仅将多了一份了解，也将多了一丝牵挂。

经过重重“考验”的男女仙友，不仅将收获心灵上的乐趣，仙友二人更将随机获得各种丰厚奖励，小到玫瑰花和烟花道具，大到双人坐骑、情侣装备套装和大量的经验值和成就奖励，这一切都将属于坚持到底且“有缘有份”的男女仙友们。

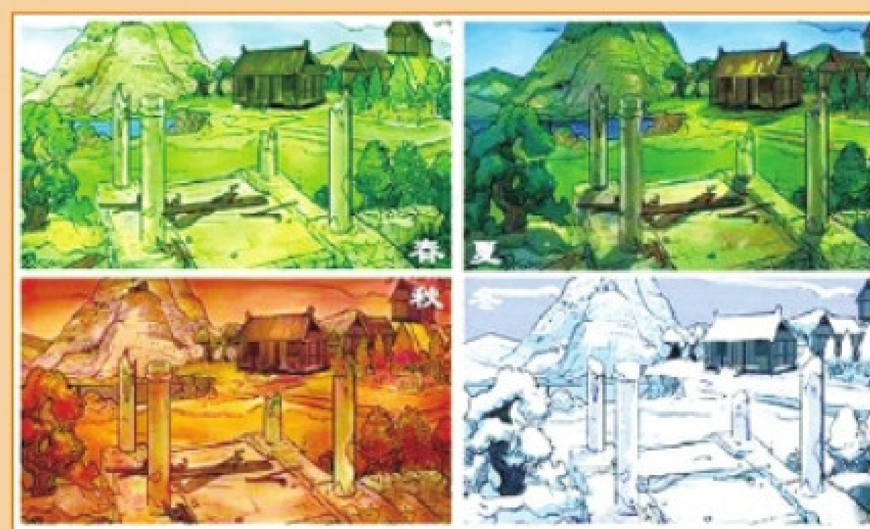
月评

■ 四维系统

《神仙传》对四维系统的应用是最近比较火热的话题之一，其实四维系统很早就出现在单机游戏中了，或许是时间这个概念在网游中不太受到玩家的重视，因此才会有这样的说法吧。其实网络游戏是没有时间线的，但是它有一种变相的四维变化。就是在每次版本更新的时候，会新出一张地图，新增加什么怪物，但时间的概念在网游中确实很少被关注（就像地穴领主上次说道：“管它黑夜白天，至少副本打完了！”）。在现实中，我们可以直观地感觉出时间的流逝，那么在《神仙传》中不知道四维系统会不会影响人物的容貌、四季的交替，或者是整个世界的变化呢?

气象学家洛伦兹曾经提出过蝴蝶效应，蝴蝶效应说的是事物的发展结果，对初始条件具有极为敏感的依赖性，初始条件的极小偏差，将会引起结果的极大差异。说简单些说就是事物是非线性发展的，就像我们两只眼睛的所视范围是一只眼睛的6~10倍。这就是非线性，这就是1+1不等于2的关系。

回到游戏中，玩家的每个动作虽然不指望能做成些什么，但是可以影响什么，还有待在游戏中发现。也不知道游戏中的世界事件，是否会由于众玩家的动作而发生变化呢？还是说世界事件会随着每个服务器的变化而变化。希望四维系统运用在网络游戏上，会让玩家获得不一样的感受。P



游戏中四季分明

FIFA Online 2

●制作：Elecfronic Arts●运营：第九城市
●游戏类型：大型多人在线体育●游戏状态：公测
●官方网站：http://www.eafifaonline2.com/

■上海 wil

《FIFA Online 2》球场如战场

在足球场上，进球是每一个球队在比赛和进攻中的终极目标，只有进球才能带来胜利，也只有进球的形成，才能让一支球队的11名在场上努力的队员体现自己最大的价值。



当然，进球的方式分很多种，有的进球是像马拉多纳一样的个人英雄主义过五关斩六将，有的进球是像如今足坛踢法最具唯美色彩的阿森纳一样，用连续不断的华丽配合彻底撕毁对手的防线，也有的进球是依靠对手的失误捡漏得分，但是在最近英超比赛中的发生的一个进球，却引起了很大的讨论。

这是发生在利物浦与桑德兰队一场英超联赛中的一幕，双方在球场中线和桑德兰禁区之间的桑德兰半场中间地带发生拼抢犯规，裁判将球权判给了桑德兰队，并用手势示意比赛可以重新开始，由于比赛停止后，足球所在地点和犯规地点有一定距离，桑德兰后卫毫无警觉的将球轻轻向自己禁区附近踢了一下，意思是将球踢回犯规地点让本队门将来主罚这个后场任意球。可是如上图所示，在后卫将球往自己半场踢的一瞬间，利物浦锋线杀手托雷斯已经迅速启动，将这个球半路截下并直接杀奔桑德兰禁区！

可以从上图看到，桑德兰队员面对这个从未见过的情况全体愣在原地，其实即使此时防守，也完全无济于事，托雷斯在空无一人的桑德兰半场狂奔至禁区边缘，面对回过神来想进行最后抵抗的门将，“无私”的将球横穿给同样反应过来并插上接应的队友库伊特形成空门，后者将球轻松的打进。

这个进球确实在赛后引起了球迷的大量评论，有人说利物浦前锋没有基本的道德，也有的说合理利用规则为本队创造利益无可厚非，甚至也有人对此球大加赞扬认为这是一个机敏的前锋所应该有的良好扑捉战机能力，在这里，我们不做任何道德评述，但这个进球却应该让一款目前最顶级，玩家最多的足球网游《FIFA online 2》的玩家们有所思考。

在《FIFA Online 2》中，对于喜欢足球，并更喜欢寻找比赛对抗的玩家来说，游戏中和朋友或网游使用自己心爱的球队对战是最重要的主题。但是在比赛过程中，尤其是对于新手玩家，一个现象是比较常见的。当形成球门球的时候，发球门球一方的玩家往往为了让球更有成功率的控在自己球队脚下，选择用地面传球将球交给自己本方的后卫，然后从后场到前场传递发动进攻，这个时候问题就产生了。

《FIFA Online 2》是一款自由度很高，非常拟真的游戏，在控球一方开地面球门球的时候，防守一方的无球前锋是可以由玩家控制的，所以往往会出现这样一种场面，开球门球的玩家急于开始比赛，而只想把球随意交给一名后卫就好，但是“有经验”的对手却会趁不注意，提前在“新手”习惯的开球门球路线上等着，往往开球门球的玩家在不经意见为对手送上“单刀大礼”，造成让自己十分郁闷的失球，相信很多玩家都有过在电脑屏幕前情不自禁的咒骂抢球门球的人“没素质”吧！

其实，球场如战场，球场上的对手就如同战争中的敌我，面对敌人，怎么可以心存“敌人仁慈”的侥幸？面对每一次战役集中精力做到没有漏洞，面对每一次拼抢绝不手软做到拼尽全力才是取胜之道，也许球场不及战场那么你死我活般的残酷，但是不是有句话么——足球便是和平年代的战胜，确实也有道理，也许，真正集中精力不放松的面对每一次对抗，才是体育竞技、游戏竞技的精神吧！

这是由利物浦这个“不道德”进球为《FIFA Online 2》玩家所想到的，只博大家会心一笑，相信看了这文章，作为《FIFA Online 2》死忠玩家的你，不要再给敌人任何的机会，应该在罚球门球时“聚精会神”、“稳扎稳打”、“准确无误”地找到合理的方法将球每次都交到自己球员脚下吧！



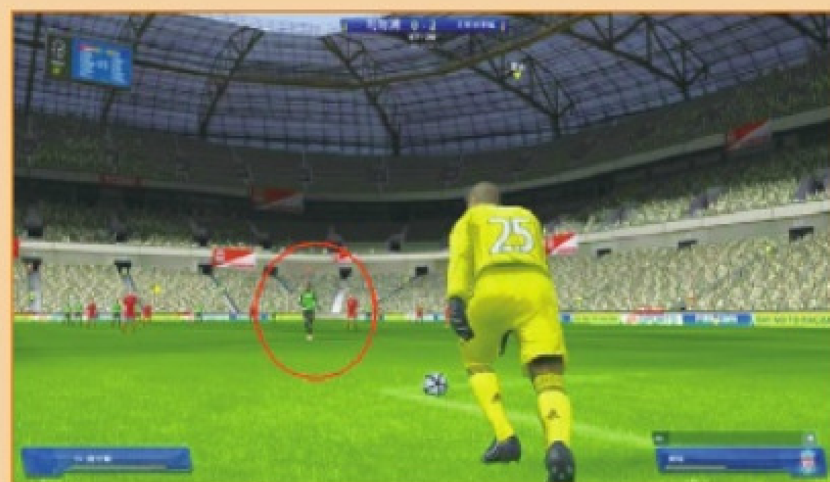
利物浦引发道德评判的进球



桑德兰队员一片惊愕



如此单刀已经无法挽回



切不可大意



这种情况很危险

神仙传
●制作：火雨网络●运营：第九城市
●游戏类型：大型多人在线角色扮演●游戏状态：封闭测试
●官方网站：http://sxz.the9.com/

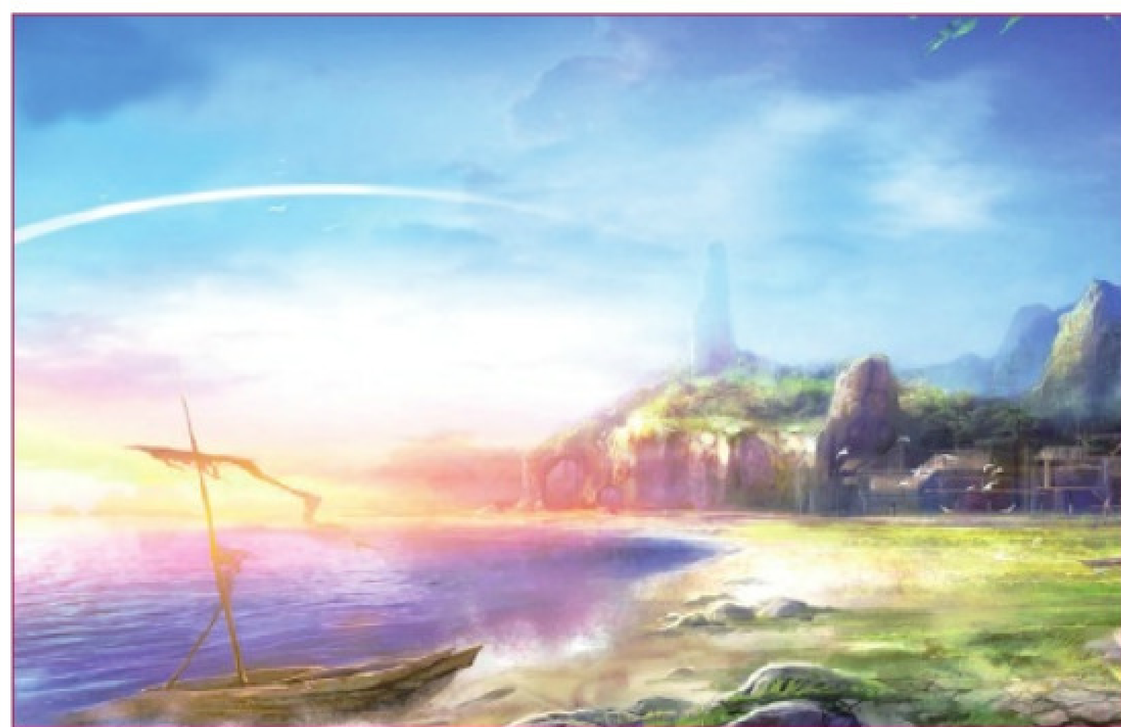
■上海 wil

《神仙传》真实生态四维系统

《神仙传》不仅为全球玩家塑造出了一个恢弘的中国神话世界，而且在游戏的开发技术上也做出了重大突破，首度采用了“四维”系统进行游戏设计，在虚拟的游戏世界中，真实的模拟出了自然生态，让玩家可以深切的体验到另外一种“真实”人生。

《名将三国》叹息之墙

众所周知，我们生活在一个三维的空间中，即空间的长、宽、高，而《神仙传》革命性的将“时间”的概念加入到了三维世界中，从而得到了一个“四维”的瞬息万变且活灵活现的生态世界。在《神仙传》中的世界里，所有的NPC，所有的生物，所有的形态，都不再是被程序代码所束缚的无生命体，它们将有自由的呈现形态和自由的发展规划，甚至连《神仙传》的游戏开发者们都不知道这些游戏元素，将来会有怎样的发展结果，而这一切都将由玩家们的行为所决定。





生命轮回

“四维”系统 真实虚拟“自然生态”

在《神仙传》中，你将感受到一个真实的生态系统，你周围的每一个看似无关紧要的生物都有其“自然生命力”，并随着时间的推进而变化。例如当你路过某些看起来很漂亮的植被时，它们可能会给你一些增强效果，让你变得更加强力，但当你下一次路过时，这片植被可能已被某些小动物吃掉而早已消失。



天空飞舞的雪花

“四维”系统 让每位玩家完整体验“生命”全程

游戏中的所有角色在这个“四维世界”中将会发生与真实世界一样的变化，例如人体的生长发育，生老病死，以及外貌长相等细节。玩家会看到自己的角色从有胡子到没胡子，从孩子成长为成年人，壮汉变成老人，甚至最后会死亡等等，这一切都将根据时间的进展而发生，玩家都无法避免。如果玩家很长一段时间没有上线，当你再次上线时，你可能会发现你的角色已经悄悄的长大，变成了另外的样子，届时，可千万别以为自己的号被盗了。

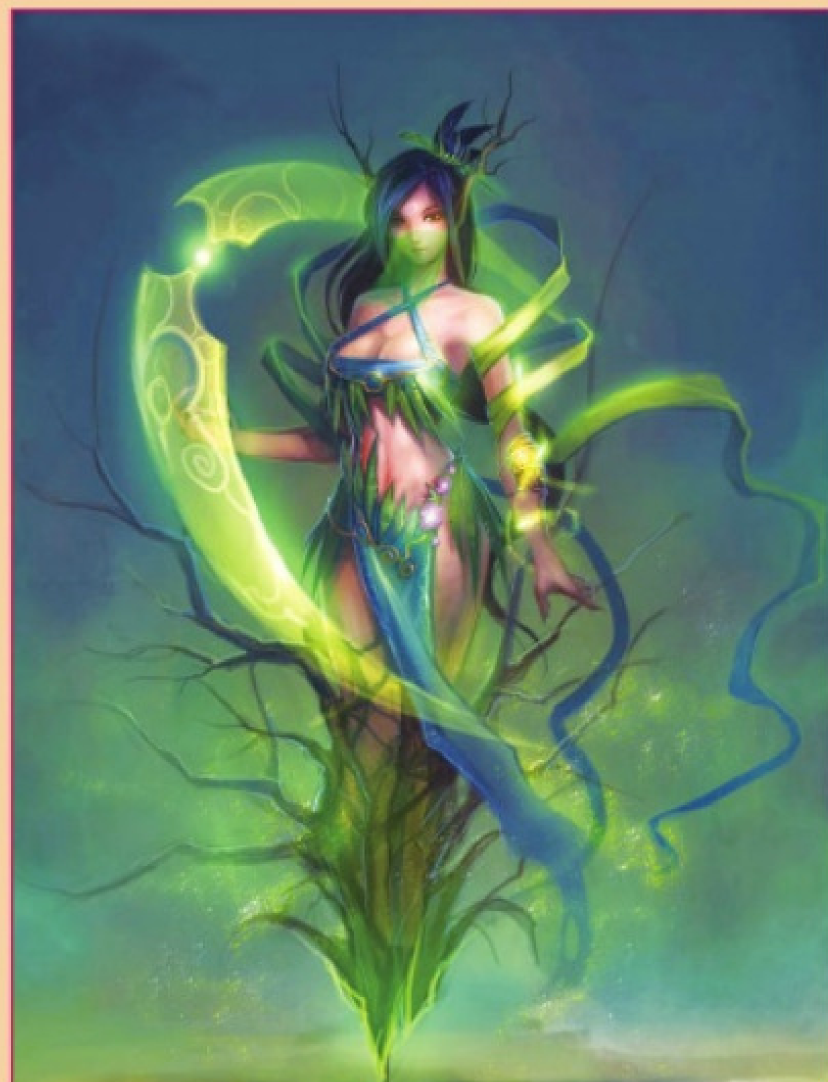
“四维系统” 实现游戏天气与现实即时同步

《神仙传》首次尝试网游与气象局的数据互通，实时读取气象局的最新天气和季候信息，并分秒不差的更新到游戏中。换句话说，在《神仙传》中，游戏内的天气将不再由系统随机控制，而是根据玩家所在地的实时天气，作同步呈现。例如当你听到游戏里传来隆隆雷声时，请你一定要站起来离开电脑关上你家里的窗户，因为你的现实世界里也将马上下起雨来。

“四维”系统 实现NPC人工智能

在“四维”系统的构建下，游戏中的NPC将不再是永远站在那里等着玩家去点击的一群“木头人”，他们将实现高度的“人工智能”，他们的行为和状态并不完全受程序控制，还将根据外部环境的变化，而随时作出相应的反馈。NPC将有自己独立的故事，随着时间的推移，玩家将会惊喜地看到原来的一个NPC，将会变成一对NPC夫妻，甚至他们身边还会出现一个他们的孩子，并且如果你给这个小孩一些糖果，那么你就将从NPC那里得到奖励更为丰富的任务。

《神仙传》“四维系统”的运用，可谓是全球网游领域一向重大的技术突破，它的出现不仅将重新改变网游的格局，也必将引领中国网游进入到全球一线网游之列。



树精灵

三国群英传2 Online

●制作：宇峻奥汀●运营：第九城市
●游戏类型：大型多人在线角色扮演●游戏状态：公测
●官方网站：http://sg2.the9.com/

■上海 浪云超

《三国群英传2 Online》吞食天地四方混战

"东汉末年分三国，烽火连天不休。"作为完整再现那个战乱年代，引领3D PK潮流的《三国群英传2 Online》新版龙图霸业开启后，九州大陆再不只是"魏蜀吴"三国争雄，由玩家自建的势力开始进入神州大陆，甚至意图击败三国，一统江山。

在《三国群英传2 Online》吞食天地战区中，新建势力"中"，就迎来它建国后来自魏蜀吴三国旧势力的第一次挑战。

旧势力三国鼎立

原本的吞食天地战区中，魏蜀吴三国分立，争战不休。形成了曹魏占西北，蜀汉拒踞东北，孙吴霸江南之局。

不过中势力的横空出世，占据原本蜀国境内的北海为首都建国，打破了原本均衡的三足鼎立。四个国家的全面战争即将爆发。

蜀国战区

蜀国腹地北海被插了一颗钉子，全国上下每一位战士均感如芒在背。八点国战号角刚一吹响，集合好的蜀国大军，立刻开拔，开始了北海收复战。

中势力在北海城进行了顽强的抵抗，蜀军动用了重型攻城投石武器，才艰难拿下北方重镇北海城，并追击中势力的残军，逐步将中势力的军队驱逐出青州范围。

魏国战区

在蜀国境内遭受重创的中势力军队，改为向西北曹魏地区的司州进军，试图抢占西北重地，拒魏国大军于中牟关外。

不料于大军于宛城遭遇了曹魏军中拥有化身历史名将的神将武魂"毁灭者"，于汜水关城门一夫当关，万夫莫开，中势力战士一筹莫展。

眼见中势力群将被狙击于汜水关下，早已埋伏在关外山坡山的魏军伏兵四起，居高临下冲击中势力闯关大军。转眼间大军形势危如累卵，中势力危急。

来自孙吴的转机

孙吴军于汝南港口乘大量斗舰出击，击溃魏军于谯城的防守，吸引魏军大量回访，给被围困与宛城的中势力军队以一线生机，成功突破汜水关，进驻司州，抢占了关内数城。反而拒魏均于汜水关外。

此时的九州大陆

在成功打入魏国腹地司州，取得立脚点后，蜀吴两国想要攻击中势力，势必要先突破魏军的防御阵线。魏蜀吴开始了混战，趁着三国战士打的不可开交的时机，中势力藏匿于左上角的司州消极避乱，并趁着混乱连夺中牟许昌，并向谯城、陈留两线进军。

三国战士分别开始集结，趁着魏国、吴国、中势力三方争夺西北诸城的时机，蜀国追击中势力的军队，趁机抢得魏国的大片城池、港口。

国战结束

在这一场九州大陆，上百座城池、上万战士参与的国战结束后，蜀军和吴军成功捍卫了本国的领土。新建势力"中"，在魏国腹地成功占领一州领地，形成了拒关中笑看中原争霸的形势。魏国成为了这次国战最大的输家，被中势力和蜀军瓜分过半领土，不知下次国战是否可以收复领土。

《三国群英传2》的国战是一场你可以在任何等级、任何地点都随时参与的战争。只要国战时间一到，不同势力的战士即可在广袤的地图上近百座城池尽情驰骋，奋勇杀敌，从而建功立业，扬名立万。至于是自建玩家做秦始皇一统中原，还是战国七雄分占各地。精彩的国战内容均来自三国玩家的书写。



遭到攻击的战船



魏蜀吴三分天下



中原尽在魏国的掌控中



蜀国大军行进路线



投石车攻城破门



城池侧面的伏兵

头条新闻

■《梦想世界》全新版本“得意人生”登场

近日，金山多益公布《梦想世界》全新版本“得意人生”火爆登场，新版本会带给你超爽快的游戏体验！在原有版本上升级庭院系统，成就系统以及各种新任务，新活动，新剧情，新装饰层出不穷。除了以上提及的内容之外，还天启之争的跨国大战、专为精英而设的天地劫，初级剧情的新人指引和炫酷拉风的第六套头像等等，所谓“人生得意须尽欢”，事不宜迟，现在就立刻进入《梦想世界》，体验“得意人生”带来的精彩体验。



■《梦想世界》争霸赛复赛再掀高潮



近日，金山多益公布旗下《梦想世界》第二届全国争霸赛复赛于11月14日圆满落幕，万人齐集争霸赛场参与1vs.1复赛和3vs.3复赛。一番激烈比拼后，决赛选手顺利诞生。660名准冠军将再次汇集争霸赛场，争夺争霸赛14-16个全国总冠军的头衔和5000元现金大奖！参加了复赛但未能晋级到1vs1决赛及3vs3决赛的参赛者，可以获得复赛战败奖励，详情可到明月镇“全国争霸赛报名员”处查询。

经过预选赛的一番筛选，复赛选手的平均水平提升了不少，不再有“猪一样的对手”出现。1vs.1复赛选手“希罗”表示，在预选赛他的巫术士是以近5500的高分进入复赛，但在复赛中面对水平提升的对手，已不可能在短时间内结束战斗、多打几场提高自己的分数。不过同样的推论在3vs.3复赛中并不完全成立。只要有给力的队友在，轻松晋级依旧没难度。如果在决赛同样是运气人品继续坚挺的话，拿冠军一点都不稀奇！

披荆斩棘，过五关斩六将，660位全国争霸赛的选手们终于获得了决赛的资格，他们将在11月20日举行的1vs.1决赛和3vs.3决赛中奋战。

■《逍遥传说》抢拍小精灵 又萌又强大

近日金山多益透露，自《逍遥传说》推出小精灵以来，得到了许多玩家的喜爱。小飞鱼、小雪人、草莓星还有布布鬼。一个个活泼可爱，善解人意，很快就成为了《逍遥传说》的大明星。小飞鱼全身散发太阳的颜色，能让人烦恼全消；小雪人憨态可掬，活似小时候的玩具布袋娃娃；草莓星摇头晃脑，有着一双炯炯的眼神；布布鬼最有神秘色彩，舞动的水母披上蔚蓝的巫师袍，绝对是出色的整蛊专家！四个小精灵，你最喜欢谁？每周轮流拍一个，可要先瞅准了再出手！想要抢拍小精灵，可以到长安城“拍卖公证员”处咨询一下，除了小精灵他那里还有许多好宝贝等你来拍。不仅有50-110级装备、贵重品和珍贵宠，还会有“神秘高人”来寄拍“玲珑玉”。想要得到好宝贝的话，千万不要错过这么好的平台！



月评

■得意，人生

看到《梦想世界》的新版本“得意人生”这个名字，我不由得心中一乐。这个名字起的好，他让玩家从游戏的名字上就明白，玩游戏的人生很得意，不是“卢瑟”！这让我不得不佩服金山多益的《梦想世界》项目负责人。

其实最近在QQ群中也在和几个朋友探讨“得意”与“卢瑟”的问题。譬如最近一个朋友向女生表白失败，他很伤心，在QQ群中，对我们说的话都是一种黯然沮丧的感觉。并且不停地强调自己的“卢瑟”人生。而另外一个朋友，因为接听到一个只需999元就可入手10英寸显示器、160G硬盘、2G内存的某名牌“小型手提式电脑”的某电视购物的电话促销后，一时心花怒放即刻掏钱购买。可当电脑送达时才发现这个所谓的某名牌“小型手提式电脑” 没法读U盘、只能听MP3，作用只等同于一个小型游戏机。于是乎吃亏上当的他亦自称“卢瑟”的人生。

其实“得意”与“卢瑟”本一线之隔，假如朋友向女生表白成功，那么他就不会每天在Q群向我们诉苦自嘲“卢瑟”。当然事事没有假如，但至少我们的人生要“得意”，即使一个方面暂时的“卢瑟”，可这并不能表示我们的人生既是如此。

回到游戏上来说，我觉得《梦想世界》的项目负责人，正是清楚的了解这一点，因此才将版本的名字定为“得意”。这样玩家无论在游戏外觉得“卢瑟”也好，“失意”也好，但只要进了游戏就会“得意”起来。

事事如意难，
天天开心易。
人生，
得意！P

神武
●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：公测
●官方网站：http://sw.henhaoji.com/

■北京 冥夜

《神武》十二门派浅谈

《神武》公测一段时间了，但有不少玩家在游戏和论坛上询问哪个门派好呀，怎么加点之类的话。故作此文，让大家有所借鉴。





北冥观景台



电信天下无双天资第一法宠



昆仑洞天



昆仑太极光

◎输出篇

大唐官府

大唐是神武最热门的职业之一，不论是任务、活动、PK，都是好手！

角色定位：物理系高输出角色，战场AK-47，高伤害、高效率，但低命中、低生存力。

推荐加点：5力！大唐要的就是高伤害，要是将点数加给体耐的话，你确实可以在场上更持久，但别忘了你的首要作用是杀敌，而不是生存！

宠物配置：高于自身速度的血宠是首选，能拉人拉血，能保护！法宠是二选，在这个钢板横生的年代，扫不动的事情是经常发生的，只能依靠宝宝出马了…

狮驼岭

因为慢热和前期优势难以发挥，导致成为神武的冷门。

角色定位：物理系超高输出角色，战场坦克，超高伤害、战法多样灵活，能单杀、群秒、封印，但因变身需要消耗1回合导致比较被动，而且在前期优势难以体现。

推荐加点：5力！狮驼也是靠伤害吃饭的门派，而且变身还能增加伤害。同大唐一样，不推荐加体耐。

宠物配置：狮驼的宝宝不会因为血量少而逃跑，就PK而言，这算是和大唐相比最大的优势了。同大唐一样，推荐比自身快的血宠，主要解封！

龙宫

神武秒的数量最多、最准的门派，因其超快的升级速度、新人上手速度和高法伤，成为游戏中又一热门职业！

角色定位：法术系高输出角色，战场歼击机，高伤害、高覆盖、高命中，但被物理系克制。

推荐加点：5魔！龙宫要秒出高伤害，必定需要极端加点，5魔势在必行！

宠物配置：龙宫首选物攻宠，自身的高法伤再加上宝宝的高物伤，形成双杀，所向披靡，神挡杀神、佛挡杀佛！其次推荐血宠，同样为的是保证生存。

魔王寨

神武秒的伤害最高的门派，因其超高的法伤，虽然秒的数量不如龙宫，但质量尤过之，所以人气毫不逊色！

角色定位：法术系超高输出角色，战场轰炸机，不仅有超高伤害，还能召唤小妖。（召唤生物分为法术和物理两种，往往能带来相当可观的伤害，但会在主人死亡或一定回合后离开）虽然同样被物理系所克制，但其独特的门派特色使其生存能力比龙宫高，居然能够有15%的几率完全招架住敌人的

物理攻击！

推荐加点：5魔！原因同龙宫。

宠物配置：同龙宫。

以上4种是神武12门派当中一般情况下输出最高的，我之所以推荐5力5魔的极端加点，是因为身为输出职业，高伤害就是生命，如果舍弃伤害追求生存能力那不如去玩医生好了。而且修炼、装备宝石、宝宝等完全可以弥补其在生存能力的不足，故如此为之。

◎封系篇

五庄观

神武最大的冷门职业，没有之一。因为降速这个致命的限制，导致其无法先手，虽然有强大的三封（封物理、法术、特技）和群疗，但还是无法改变其门可罗雀的现状。

角色定位：封系中封印方式最单一但却最强大的角色。战场勤务员，技能太全面，能负责的方面太多了。封技除了不能封BOSS以外，封住小怪和宝宝算即死，被封印的目标只能使用道具或逃跑，实在是神技！

推荐加点：3敏1体1耐。虽然降速，但还是要依靠加点弥补弱势，此加点看似中庸，其实配合五庄的全负面法术减少一回合的门派特色以及持续恢复血蓝的技能还是能很好的打防守反击的。对于力五庄的加点，我只能说光依靠一个技能是撑不起门面的，只能混前期。

宠物配置：因自身抗性很好，能治疗。所以推荐法宠和攻宠配合自身杀敌，不然仅凭自己的话是很难消灭敌人的。

盘丝岭

神武战得最久的门派之一，吸血吸蓝的技能加上免疫暗器，还有被NPC击倒有1次保留1点气血的门派特色，让我不得不怀疑她们是小强的亲戚！

角色定位：抓鬼宠儿、PK好手。战场游击队，其群秒固定伤害带毒、比例吸血吸蓝、免疫暗器，往往因为花样百出，让人无法招架。天生的天魔里克星，双抗们的噩梦。

推荐加点：2敏1耐2魔。咱不必当一速手，咱只需要比输出系和治疗系快就成，生存才是王道，自身有增加物抗的技能，完全可以吸死人不偿命！

宠物配置：物宠和法宠，其实盘丝自身就够强悍了，宠物只是锦上添花，增加效率。

方寸山

神武封印技能最多的门派，拥有神技般的睡眠符，克制抗封宠的镇魂符，还有双封离魂符，封物理、封法术、封特技，封住还降物抗或法抗，我真怀疑方寸弟子会被这么多种封印方式给纠结死……

角色定位：寂寞的王者，战场领袖，主封不主攻，从而更好的让输出系点杀。过剧情、强P、群P、单挑的首选，野外烧3、抓鬼、活动的末选，想要强，就得耐得住寂寞。擂台上1场战斗胜利，擂台下往往比其他门派多N倍的付出！

推荐加点：4敏1耐。第一封手的强力推荐，4敏先手有保证，1耐生存有依靠！

宠物配置：法宠和攻宠，方寸是宠物质量要求最高的门派，因为其技能全放在封印部分，那可怜的雷系法术技能和同样玩雷的天宫比，伤害真是小巫见大巫。只能靠宝宝了，就伤害而言，方寸是最废的。

天魔里

本人感觉是神武单挑最强的门派（可惜有盘丝这个天生克星）。能封、能砍、能隐身连续丢毒飞镖、能群体丢毒飞镖、能招忍犬，不得不说：“天魔你忒逆天了，晚上看到你俺还是撤退吧！”

角色定位：孤傲的忍者，战场情报员和狙击手，因为侦察术而能知已知彼，因为强大的点杀爆发力而能所向披靡。封印、生存力、杀伤力，战术多元化，可惜和方寸一样是平时没人搭理的角色，不过在PK中，却是最能体现存在感的角色！

推荐加点：4敏1耐。第一速度毋庸置疑，还能用被动技能加速，4敏媲美其他门派5敏！

宠物配置：鬼魂术宠物，因为晚上可以隐身，故宠物死亡后隐身等待宠物复活即可。几乎所有类型宠物到他手上都能与他配合的天衣无缝，因为他自身就是最强的杀手！

以上4种门派是神武中的纯封系。身为封系，第一追求的是速度，第二


琉璃1冰雕


琉璃2佛头门


琉璃3异兽


天资第二法宠


天资第二攻宠

追求的是生存。如果想用封系打出高伤害，那是不现实的。因为其门派本身的技能和特色就注定他是个封系，如果强求其成为输出系，而舍弃自身的优势，难免会把自己的角色打造成四不像。

◎医生篇

化生寺

虽然他号称医生，但那可怜的加血量让我嗤之以鼻；虽然他能群秒，但那点伤害都能忽略不计。或许是因为其独有的群体增加攻防的技能，以及受到天魔、盘丝、五庄封印回合减半的门派特色，才让他在神武有一席之地吧。

角色定位：战场军医，平时一样是被人遗忘的角色，但过剧情和PK却往往是不可或缺的存在（你要很有钱嗑药，当我没说。）身为化生寺，或许比那些平时没存在感的封系更悲剧吧，但是金子总会发光。

推荐加点：2耐2魔1敏。为了续航，你只好双抗；为了加血，加状态，救人，1敏是保证。

宠物配置：化生单挑几乎就是在看宝宝的，拥有强大杀伤力的宠物，化生就是神！不然，还是洗洗睡吧。推荐攻宠！

普陀山

原本观音姐姐只收女弟子的，但到了神武，没想到咱男同胞也能当普陀啦！用一句话说：普陀前期是喜剧，中期是悲剧，后期是惨剧。

角色定位：场后勤部，持续加血、固定群秒（但PK只能单秒）、神佑特色使其发光。前期练级速度飞快，后期的痛苦只能自己承受。总之，你在场上站到最后，就代表你成功了！

推荐加点：3耐1魔1敏。因为其拥有增加法抗的技能还有20%神佑的门派特色，这种加点你就是钢板呐！

宠物配置：攻宠，医生带攻宠，护士一样也得要攻宠。宠物是治疗系的最大依靠！

幽冥地府

封系梦魇，神武财主。其鉴定符的敛财速度远不是大唐那菜鸟所能比的！

角色定位：战场堡垒，破解隐身、吸引火力、炸尸、救人、隐身、鉴定符！地府除了比较难练级以外，其实自身是个十分强大的门派，和封系一样需要耐得住寂寞，但却是所有封系的克星！

推荐加点：2魔2耐1敏。双抗是为了生存，1敏是为了释放嘲讽和幽冥鬼眼，以及救人和隐身。除了群秒的固定伤害和化生一样少的可怜以外，总的说地府还是很强大的！

宠物配置：鬼魂术宠物，技能尸爆杀伤力惊人！有的地府甚至带满鬼魂宠，不怕你不杀我的宝宝，就怕你不敢杀！

以上3种门派是神武中的医生，除了地府这个只能救人、不能加血的有点不称职外，其他的治疗输出还是比较可观的。但反观这些门派，恰恰是地府的技能配置最强哦！

◎万金油篇

天宫

万金油中的万金油，15%的负面法术闪避，群体物攻、法攻，单体物攻、法攻，单体比例伤害，物理和法术单封。天宫可以说是神武中技能配置最全面的门派！

角色定位：战场全职人员（除了医生）。不愧是二郎神的弟子，简直是仙族中的战神！多样的发展方向，五花八门的技能，超强的门派特色，使其无论是何种加点方式，在何时何地都能大放异彩！抓鬼需要你、烧3需要你、封妖需要你、活动需要你、PK也需要你！神武最万能的家伙就是你啦！

推荐加点：在这确实不好推荐了，因为天宫发展方向太多元化了。物理系、法术系、封系都可以，而且都挺强。强力推荐5力加点，加力可以增加物伤同时也可以增加法伤。这样的话除了封系技能因为速度限制难以发挥外，抗法的我能砍你，抗物理的我能秒你，双抗的我能雷你！何其爽也！

宠物配置：只要不是和师父一样带了个不听话的哮天犬，都能发挥出其应有的力量！

"没有最强的职业，只有最强的玩家"这话不假。回合制游戏因为其神奇的几率、多变的战术性，以及灵活的玩法让无数玩家沉溺其中，只要有好的战术、好的配合，就能打出精彩的战斗！希望每位玩家都能在游戏中找到自己的快乐！

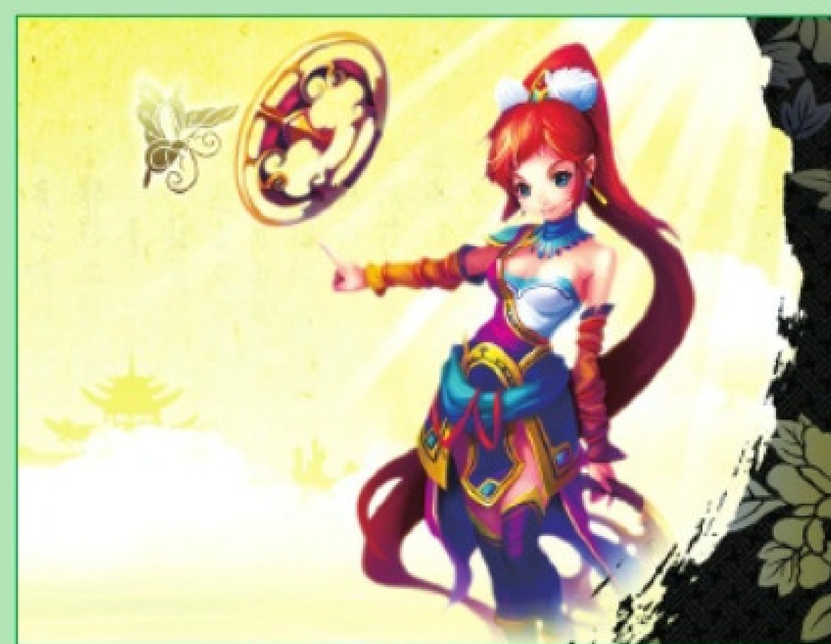

天资第三法宠


天资第一攻宠


天资第一血宠



玩游戏还要排队


"很好记"的《神武》

头条新闻

■《鹿鼎记》封测在即 抢滩好礼通吃岛



搜狐畅游近日宣布，由搜狐畅游历时三年，投入大规模研发团队潜心打造的大型多人在线3D网游《鹿鼎记》将于12月底开启封测。在曝光了12位原著人物造型壁纸后，《鹿鼎记》推出了名为“通吃岛积分计划”的大型官方积分平台，该平台将是取得珍贵封测激活码的唯一途径，参与积分平台的用户还可以通过攒积分的方式兑换大量的数码好礼。

韦小宝的传奇人生即将再现江湖！体验不一样的鹿鼎人生，第一时间获取珍贵激活码，你就是通吃岛上的超级大赢家。

■《古域》开启不删档内侧

11月26日，搜狐畅游宣布旗下穿越题材MMORPG代表作《古域》正式开启不删档内测。《古域》由前西山居元老领衔出品，是由《剑侠》+《天龙》+《大唐》顶级主创团队首次联手打造，潜心三年研发。《古域》凭借专门优化的gamma微克引擎，仅仅只用0.3G的客户端就能实现1600万色的全色域顶级光影表现，画面效果位居国产网游前列。在《古域》不删档内测当中，玩家将扮演未来时人，穿越五千年时光，一起拯救陷入危机的华夏文明。内测期间的《古域》平均每10级就有一个剧情主线副本，更拥有25vs.25人级别的中型PvP战场，玩家甚至有机会体验回到未来拯救尚未穿越的自己的精彩剧情。

■《天龙八部2》年末将开贺岁新章



正在火爆公测中的武侠网游大作《天龙八部2》近日宣布，将于12月下旬进行大规模更新，以有趣耐玩的海量新活动与深具突破性的新玩法，与全球8000万注册玩家共享圣诞、新年双重惊喜。

《天龙八部2》的背后，拥有搜狐畅游国内顶尖研发运营团队的支持。自诞生以来，一直致力于开创武侠网游新境界，引领武侠世界新时尚。在“创造游戏，生产快乐”原则的主导下，广大玩家必能在即将到来的2010年末庆典中，再次感受它的至高魅力。

■《刀剑英雄》年末喜迎全新大型资料片

中国原创，首款武侠竞技网游《刀剑英雄》近日透露，将于12月下旬迎来全新的大型资料片。新资料片是送给广大玩家的一份年末礼物，其中，将包含具有突破性的活动与新鲜玩法。

《刀剑英雄》由国内顶尖游戏公司搜狐畅游长期运营。它依托恢宏博大的中国神话与历史背景，再现古老东方上下五千年的悠久文化。99连斩、独特竞技、独门阵法、独创演奏、三界奇招、有生帮派、成长武器、运功疗伤八大玩法独树一帜，相信在即将到来的年末全新资料片中，将再次让玩家感受到武侠PK的绝世魅力。

活动

■《鹿鼎记》有奖活动

《鹿鼎记》是搜狐畅游历时三年、全球最大游戏研发团队潜心打造的一款大型多人在线网络游戏，是颠覆在线娱乐的革新之作。网游《鹿鼎记》精妙还原了金庸原著中的诸多经典剧情，并不断突破尖端技术壁垒，融入研发团队最惊人的奇思妙想，推出超乎玩家的想象极限的超多创新玩法，更构建出每组服务器可容纳50万人以上的庞大造梦空间。在这里，你可以和韦小宝一起携七美共游天下，从柳绿花红的江南到大雪纷飞的北境，从云雾缭绕的神龙岛到红纱羌笛的西域，每位玩家都可以自主选择江湖轨迹，成为韦小宝式的传奇人物，或是其他世间豪杰。

活动内容：

1、关于《鹿鼎记》的信息哪些是正确的？

A、搜狐畅游研发

B、金庸网游

C、2D\2.5D\3D自由切换

D、MMORPG网游

2、《鹿鼎记》中一共有多少个职业？

A、2种 B、4种 C、6种 D、8种

3、《鹿鼎记》的特色伙伴系统提供哪些练级好伙伴？

A、珍兽 B、佣兵

C、尾 D、多人坐骑

活动参与方法：将活动答案发送到邮箱merlinpinkstaff@popsoft.com.cn，或随回函卡邮寄至北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》杂志社（邮编100142）。

活动截止日期：2010年12月31日。参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机（或一个有效联系方式）。获奖玩家名单将在《大众软件》2011年2月杂志上公布。

奖品设置：活动参与奖：5个，奖品为精美搜狐狐狸周边。



鹿鼎记

●制作：搜狐畅游●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://ldj.changyou.com/

■成都 阿鱼

趣谈《鹿鼎记》做菜副本：满汉全席

一条消息传到了朝云珠海，打乱了清风的赚钱计划。康熙皇帝身边的大红人桂公公，在京城、扬州、昆明三地举办了厨神大赛，选拔制作满汉全席的高手，为皇帝提供御膳。出类拔萃者，将获得丰厚经验值奖励。



厨神大赛的经验诱惑

岁月如梭，六大派大闹鳌拜藏兵库的壮举已经过去了一月有余。这段时间，药师清风几次三番地闯入藏兵库内，夺得了不少值钱的宝物，在商人那里换得了一大笔金钱。据与清风同居一室的小药师悄悄透露：清风亲口告诉他，自己通过鳌拜藏兵库赚取了好几百J。这对于一名初级阶段的药师而言，也算是一笔不小的财富了。于是，清风在朝云珠海（药师门派所在地）成为了人尽皆知的小富翁。

可是这些日子只顾忙着赚钱，清风的等级并未上升多少。为此，师门长辈们不止一次责备过他，说他不务正业，忘了修行。如今，上天给予了一个“经验面包”（满汉全席比赛），清风怎能错过？所以，在听到消息的第二天，清风便动身去了扬州。

碰壁碰出来的缘分队伍

清风火急火燎地来到了扬州城东南大街，找满汉全席接引人杨公公报名，没想到却吃了一个闭门羹。“年轻人。”杨公公用他那独有的尖锐嗓门，慢腾腾地说道，“做事不要那么没头脑。你看了比赛公告么？每天10：00、14：00、16：00与19：30才是参赛时间。现在才12：30，公公我正吃午饭呢，别来烦我，一边去！”

碰了一鼻子灰，还挨了一顿骂，清风心里很不是滋味，但又无可奈何，只好退到一旁角落里，生着闷气。角落里蹲着5个江湖人士，应该是其他门派的弟子。他们的脸色阴郁，想必也受到了杨公公奚落。

清风一看乐了：敢情不是我一个人碰壁啊！“诸位朋友，在下清风小宝，乃是朝云珠海一名小药师。那阉人身体有残缺、性格有缺陷，大家不必太在意。”清风向众人作了个揖，笑着说道。“哈哈！”一名贤士打扮的汉子豪迈地大笑道，“清风兄弟说的不错，咱们何必与那个阉人一般见识？”“就是，就是。”众人齐声道。

“贤士兄说得极是。”清风说道，“我们6人一起碰壁，也算是一种缘分。不如我们组建个队伍，待会儿去参加比赛，找桂公公领赏去。”“好！”众人齐声应道。

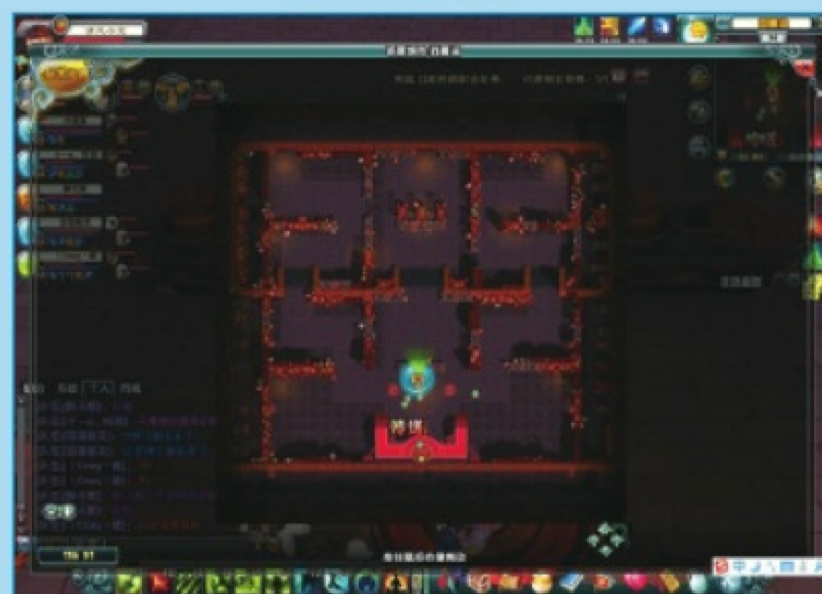
进入比赛场地备战

13：55，满汉全席终于要开始了。在清风的带领下，众人不计前嫌，在杨公公处报名参赛。


你能做出完美全席吗？


报名受挫


找到厨子了！


厨房地形图

"比赛场地共有三处，分别是：松鹤楼、钓鱼台与仙人亭，参赛者可以任意更换比赛场地。你们先进哪个场地？"杨公公尖声问道。"我们先去松鹤楼，劳烦公公了。"清风笑着回答。

"哇！好大的厨房啊！"进入松鹤楼，宽阔的场地令众人发出一声惊叹。"这还不是厨房呢，哈哈！"清风笑道。因为师兄曾经告诉过清风满汉全席的情况，所以他对这个比赛还是有一些了解。只不过，像比赛时间这种小事，师兄忘记特别说明了；所以清风也不可避免地在杨公公那里触了眉头。

"我开启了队伍跟随，大家先跟随我。"清风说道，"一会儿比赛开始后，这个场地会随机出现大量御膳房厨子。找到这些厨子，我们才能进入厨房，制作满汉全席。待会儿进入厨房后，大家听我指挥。"

"见多识广"的清风令队员们颇为放心，纷纷加入了组队跟随。

菜谱与厨子，一个不落下

14：00，比赛正式开始。"快！清风，我看到那里有个厨子！"贤士大喊道。"别慌，我看见一个宝箱。"清风说着，朝厨子相反的方向奔去。"清风，你搞毛啊！厨子没了！"贤士着急地吼道。

"别慌嘛，看我从宝箱里拿到了什么？"清风右手一扬，一张图纸呈现在众人眼前。"这是花雕茯苓猪的菜谱。有了它，我们在制作花雕茯苓猪时，会方便很多呢。"清风耐心解释。随后，清风开心一笑，高兴地说道："看，前边也有一个厨子。走咯，做菜去！"

与厨子对话后，队伍进入了厨房内。一个头戴官帽，身穿官服的年轻人出现在大家眼前。他就是传说中的桂公公——韦小宝。"诸位为皇帝办事，皇上鸟生鱼汤，绝不会亏待大家的。"桂公公说道，"今天要做的菜是花雕茯苓猪，做得好，本公公重重有赏。"

"哇！我们赚了！"清风大叫道。顾不上一脸迷茫的队友们，清风小跑着来到厨房内熬着汤的大锅旁，查看锅内情形。"很好，因为有了这张菜谱，此道菜需要的材料少了许多。辣椒已经满了，可以节省我们不少时间。"

调兵遣将，忙而不乱

大家继续迷茫。这时，清风方才耐心地讲解道："一会儿厨房内会出现偷菜小贼，分别会偷葱、姜、蒜、盐、辣椒和肉。这些材料是制作花雕茯苓猪的必备品，所以我们决不能放过小贼们。击杀一个小贼，他携带的材料便会自动进入大锅内。我在这里观察锅内情况，当某种材料差不多时，我会叫停，大家一定要配合我的指令，才能做出好菜，得到高额经验值。"

"没问题！"队员们齐声应道。"那就好！我们做小份吧，时间快些。14:15会刷新第二批厨子呢。"清风说道，"贤士兄，你和这位兄弟去左边守小贼；药师妹妹，你和这位兄弟去守右边的小贼。剩下的兄弟，在中间协助我阻挡小贼。"

偷菜小贼出现了。随着清风一声令下，大家开足火力，猛攻众小贼。"这些小贼攻击力一般，但是大家千万别大意，药师妹妹记得及时给大伙儿加血。还有一点千万要注意，别打辣椒小贼。辣椒是满的，一打就归零了，又得重新打。"清风说道。



偷吃贼出现，阻击！

队伍攻击力还不错，小贼们不断地伏法。这时，只听桂公公大叫道："不好！居然有偷吃贼溜进厨房了。各位兄弟赶紧阻止他们。"

"偷吃贼会从北边的左、中、右三个大门潜入。贤士兄，你攻击高，赶紧去那里阻止偷吃贼。"清风立即安排道，"阻止的时候，注意偷吃贼的反应。当他们的生命值降到一半时，会说出此行的目的。有的是来偷材料的、有的会施展冰冻技能、有的会加速逃跑，还有的会释放范围炸弹。释放炸弹的偷吃贼一定要注意，别让他


做菜时，需要一名队员观察锅内菜品


别再打辣椒小贼了，辣椒已经满了！！


把守左边通道，击杀偷肉贼


镇守右边通道，小贼们别想通过！


偷吃贼来了，杀之！

炸到附近的偷菜小贼；否则很有可能使大锅内的材料超量。”

“明白了！”贤士拍马奔向北边。

一切有条不紊地进行着。清风观察着锅内的完成进度，觉得哪种材料差不多了，就提醒队友们。大家也很听指挥，绝不恋战；而贤士对偷吃贼的阻击也相当漂亮，遇到带有炸弹的偷吃贼，贤士先将其引到僻静处，再速度杀之。

完美的花雕茯苓猪

菜谱的存在令锅内的辣椒一开始就是满的，再加上众人默契的配合，小份的花雕茯苓猪就快做好了。“不错，速度很快。现在时间还早呢，不如我们做个中份的吧？”充裕的时间令清风有了新的想法。“没问题！”

“那好，其他先不忙打，只打肉。肉超量了，这菜就从小份变为中份了，到时候我们再打其他材料。”清风说道。

正如清风所说，锅内的菜肴很快变成了中份。然后，清风根据锅内材料的数量，说出相应的需求。譬如蒜需要几个、盐需要多少。贤士也重新回到了战斗团队——30名偷吃贼已经被他杀光了。

“都停！都停！”清风大叫道，“一个都别打了！”队员们听到命令后，立即停止了攻击。“很好！非常好！满分呢！”清风满意地说道，然后将菜肴交给了桂公公。

奖励颇丰笑开颜

“不错！不错！这真是人间美味啊！”桂公公尝了一口，大加赞赏，“给你们120分，满分！”桂公公话音刚落，所有队员都获得了几十万经验值（击杀偷吃贼有额外的经验奖励），还有一个“皇家御厨”称号。另外，每人还得到了一个包袱，里面有一张残缺的食谱，可以在商人那里换取金钱。有的包裹里还有宝石呢。

“哈哈！实在是不虚此行啊！”贤士高兴地笑道。“就是啊，好高的经验奖励，以后我每天都要参加。”药师妹妹说道，“对了，刚刚我看桂公公要什么家具，我包裹里正好有一件，就给他了。没想到，他竟然给了我一个不错的烹饪配方。下次来的时候，我还会给他家具。”药师妹妹一脸憧憬。

“我刚刚也给桂公公了，不过他没有打赏，妹子你运气真好啊！”贤士一脸羡慕。

“14：15快到了，下一批厨子就快出现了，我会努力抢到厨子，带领大家继续挣经验值。一会儿14：30还有一批呢，到时候去其他两个场地看看，有没漏网之鱼。我们一起加油吧！”清风意气风发地说道。

“好！”斗志昂扬的声音飘荡在宽阔的比赛场地内。P

“满汉全席”副本悲剧瞬间

曾经，阿鱼也是个新人；曾经，我也像大家一样，在“满汉全席”中遇到了不少悲剧……

悲剧一：队长是个宝箱迷。副本开始后，他只顾着满世界地找宝箱，对路边“含情脉脉”的厨子们不屑一顾。结果，不仅没有得到宝箱里德菜谱，连厨子也被其他队伍抢走了。这个故事告诉我们：菜谱只是小妾，厨子才是正房。

悲剧二：某次满汉，某人自告奋勇看锅。结果，从小份到中份，再从中份到大份，辣椒、盐巴、蒜、葱、姜全部超量。原来，他在观察材料进度条时，总是在材料快满时叫“停”。时间太急，队员们收手不及，难免会击杀多余的偷菜小贼，超量也就在所难免了。水都淹到额头了，才想起要逃命，晚矣！晚矣！

悲剧三：某次满汉，阿鱼身负“击杀偷吃贼”的重任，屁颠屁颠地跑到地图北边杀贼。杀得兴起时，竟忽略了擦身而过的偷菜小贼们。终于，随着身背炸弹的偷吃贼自爆成功，我身边的偷菜小贼倒下一大片。紧接着，耳边传来队长的骂声：“药师，你搞毛啊！有炸弹的偷吃贼要拉到没人的地方杀。看嘛，菜品超量了，得不到满分了！”

悲剧四：副本里的偷菜贼们实力，三下五除二就可以搞定一个；所以我决定以寡击众，彰显咱英雄本色，一下“勾引”了六名偷菜贼。结果，我被偷菜贼们弄得鸡飞狗跳，险些命丧当场。惨痛的教训告诉我：别以为自己是李小龙，能够以一当十；被十个偷菜贼群殴的下场，还是挺悲惨的！



打肉，让肉超量，咱们做中份！



中份菜肴获得了满分！



“皇家御厨”称号！



增加命中的宝石



给桂公公家具，他就有可能给你各种稀奇的配方哦！

头条新闻

■ 金翎奖颁奖典礼落幕 麒麟游戏捧回三项大奖



11月3日，金翎奖颁奖典礼在京举行，麒麟游戏自主研发的《成吉思汗2》获得“玩家最喜爱十大网络游戏”大奖，《梦幻聊斋》获得“最佳Q版网络游戏”奖，《水浒》获得“玩家最期待的十大网络游戏”奖。

麒麟游戏相关负责人表示，本次荣获金翎奖三项大奖，是过去一年中，千万中国玩家对《成吉思汗2》精品大片品质，以及弘扬传统文化的原创精神的认可。目前，麒麟游戏已进入多产品孵化和运作周期，涉猎更多的细分网游市场领域，公司将继续秉承“只做中国人自己的网游大片”理念，不断提高产品的吸引力和竞争力，用更高的游戏品质回报广大玩家，为国产网游原创事业贡献绵薄之力。

■《成吉思汗2》“全民战场”时代来临

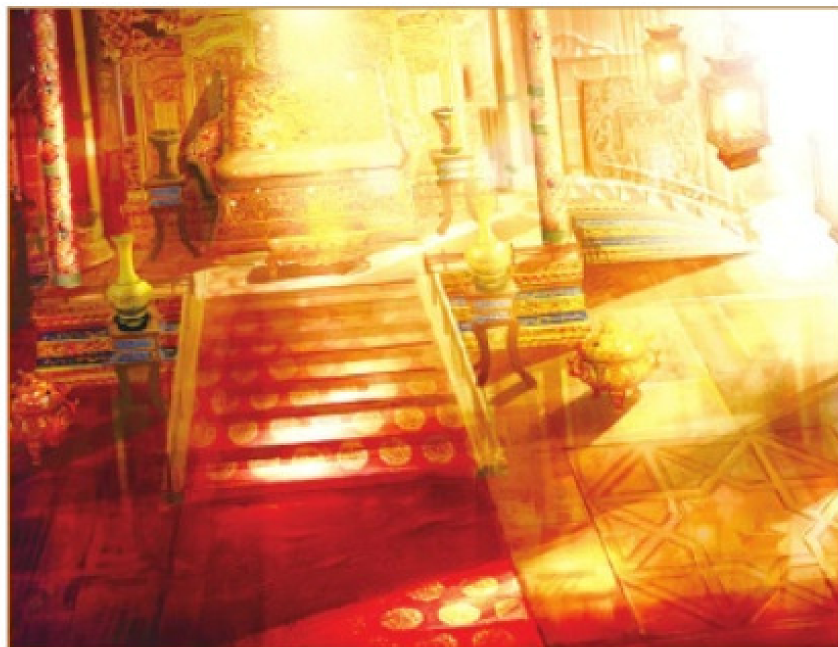
麒麟游戏近期透露，随着旗下《成吉思汗2》的首部资料片《胜者为王》的推出，一个“全民战场”的时代即将到来！“跨服战场”恰如其名，这是在资料片中增加的一种全新游戏机制。通过全新的服务器技术，“跨服战场”将可以使你与相同大区下的所有玩家同台竞技！为了能够确保“跨服战场”玩法能够稳步上线，《成吉思汗2》研发团队决定分步分批地对“跨服战场”进行更新，玩家将首先见到的是“跨服双人战”玩法，未来将会看到包括“六人战场”、“帮会战”甚至数百人团队战场等大规模战场玩法。

“跨服战场”将为你提供一个展示自己的全新舞台，在这里所上演的将不再仅仅是一个国家或一个服务器的争霸战争，而是异常真正意义上的全民战场！

在全新的“跨服战场”的帮助下，你的威名将远播至游戏中的各个角落，整个大区的玩家都将记住你的名字！

■《成吉思汗2》再次开启5组新服

麒麟游戏近期宣布，于9月10日正式开启大规模内测的《成吉思汗2》，自内测伊始即受到玩家的热烈响应。为了让广大玩家能够有顺畅的游戏体验，让每一位玩家都能体验到笑傲千军纵横沙场的爽快与刺激。《成吉思汗2》于11月12日18：00再次开启5组新服，“王者西征成霸业 敢与天神试比肩 ”。新的战争狂潮已经蓄势待发，还在犹豫什么？



《成吉思汗2》新服开放信息如下：

11月12日18:00

神仙区（网通） 蓝采和
神仙区（网通） 张果老
帝王区（电信） 齐桓公
帝王区（电信） 晋文公
帝王区（电信） 元太祖

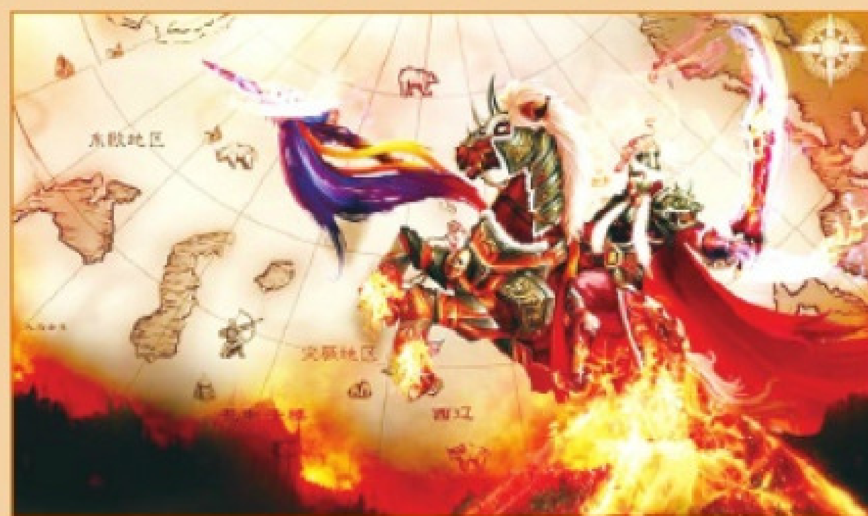
月评

■ 成吉思汗之金翎奖

金翎奖的颁奖礼咱是年年都去，可是听那些所谓的获奖感言却和听感谢XXXX之流毫无分别。作为玩家来讲，对于游戏能否获得金翎奖或许关注的并不多，更在乎的是游戏是否好玩，是否和自己的心意。就像去吃饭不会在乎厨师获得过某某奖项，去理发不会管理发师拿到过什么什么比赛的第一名一样……因此，我认为金翎奖只是一个证明游戏曾经很受玩家关注的这么一个奖牌。但至于游戏现在好不好玩，还是要玩家说了算。这也就解释了为什么很多国外大作，在大陆试水后都铩羽而归的结局——再好的游戏如果不贴近玩家，不符合国人的口味，最终也难免会落至停服走人、人去楼空的下场。

《成吉思汗2》主打中国史诗战争题材，作为民族网游来说，他有着先天的民族历史背景，而且深入民心，并且《成吉思汗》已经连续两年蝉联此奖项。毛主席在《沁园春 雪》这首词中用一句“一代天骄成吉思汗”来表示对他的看法。而玩家在游戏中也可以体验到作为蒙古大军东征西讨的艰辛，知道生活在马背上的民族征服亚洲甚至差点一统欧亚大陆的决心。因此，《成吉思汗2》捧得“玩家最喜爱十大网络游戏”的金翎奖奖杯名至实归。

游戏既为玩家而作，也为民族而作。愿中华民族久久昌盛不息。P



挥军“西征”的《成吉思汗》

梦幻聊斋

●制作：麒麟游戏 ●运营：麒麟游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（3D Q版回合）●游戏状态：即将内测
●官方网站：http://lz.70yx.com/

■北京 红岸·田宇木中来

《梦幻聊斋》打造不一样的宠物

回合制游戏一直是很多玩家都很喜欢的游戏模式。但是固定的视角，永远不变的地图，呆板的画面也让喜爱回合制的玩家迫切希望出现不一样的回合制游戏。麒麟的《梦幻聊斋》在封测时公布了特色的宠物玩法——宠物炼化，打破了传统回合制无趣乏味的宠物养成方式。

造型多变 炫亮萌爱

《梦幻聊斋》凭借的目前最时髦的3D引擎技术的支持下，创造出千种可爱的宠物造型。《梦幻聊斋》面世之前就瞄准女性玩家市场，而这些可爱的宠物造型让很多女玩家都非常喜欢。女玩家不同于男玩家，感情要比粗枝大叶的男玩家要细腻。而每一个宠物都自己的故事，而且有些宠物可能还是情侣宠物。

很多女玩家很喜欢影视，而九尾狐一段时间也成为网络热词。像电视剧一样，也是很多女玩家的梦。《梦幻聊斋》取材古典神话小说《聊斋志异》，里面神、鬼、人、妖的缠绵的爱情故事在游戏中得到了完美再现。试想狐妖小唯和王生的今生前世，辛十四娘的柔情似水，在游戏《梦幻聊斋》中玩家都能体验到这些脍炙人口的唯美爱情小说。

宠物技能 完美养成

宠物可是说是回合制网游的特点，从角色出生，宠物就会一直伴随玩家下去。宠物在战场是成为玩家的最信赖的战友。正因为这样，《梦幻聊斋》在宠物养成的设置上非常精细。每一种宠物都有许多天生独有的技能，但是这些技能搭配合并不完美。玩家们为了加强宠物的能力，可以让他们提升等级来领悟自身的天生技能。还可以通过宠物打书来实现宠物天生技能的缺陷。这样在宠物技能的搭配上就出现了很多玩法，很可能因为宠物的一个技能就能扭转战场乾坤。

这样的宠物养成方式可以说是让玩家自选外观漂亮的宠物，但是，宠物是要和玩家一起出战的，玩家自然希望宠物越来越厉害。因此玩家要不断养成，而培养的方式有很多，充分让玩家自选，解决了玩家不愿因为抛弃能力差而外观可爱的宠物在烦恼。让宠物成为美丽和实力的结合体。

万紫千红 宠物炼化

传统回合制游戏中，宠物诞生开始就是一个形态，无法显示出一个宠物的实力。《梦幻聊斋》全球首创宠物炼化玩法。以千古神话小说《聊斋志异》背景故事为依托，创造出宠物进化的方式——炼化。

宠物本身就是某种灵性动物，所以在小说就出现狐变狐妖的进化过程。《梦幻聊斋》的宠物炼化就是这样一个玩法。比如说，某玩家拥有一只狐狸，通过炼化变成九尾狐，多次炼化后就变成了人类形态的美女。很有可能就是《画皮》中的美丽狐妖小唯哦！

但是，妖修道总会有歧途，小说中也无数次提到。麒麟游戏在宠物炼化中加入随机概念，让宠物炼化随机出现其他形态和属性。谁也不想自己的可爱的宠物变成丑八怪，玩家们都喜欢萝莉，喜欢的《梦幻聊斋》的女玩家更是萝莉控，谁不喜欢小萝莉天天和你游戏战斗在一起呢？



宠物炼化绝非就是在外观上的变化。正如小说中所说，只有能力很强的妖才能幻化出人形，那最终形态为人形的宠物在能力上就BUG般的存在，逆天属性宠物将成为玩家绝对的得力助手。在炼化时，宠物的资质、技能都会得到提升。而且，炼化的随机性也会让宠物出现“神化宠”情况。既然是“神化宠”那在外形和宠物绝对是超凡脱俗的。很多喜爱宠物外形的玩家定然要占有收藏喽！

寻找远古的前世爱情神话，在金陵城中，伊人回眸，你是不是她前世的缘。解开它就在《梦幻聊斋》。



《梦幻聊斋》全家福


宠物更精彩



“葫芦萝莉”诞生记，原来恶婆婆乃是“葫芦萝莉”的终极形态，囧了

成吉思汗2

●制作：麒麟游戏 ●运营：麒麟游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：不删档内测
●官方网站：http://tg.70yx.com

■北京 暗de佐罗

《成吉思汗2》资深情侣的攻略

一个人玩两个号，老公变成了老婆的代练。其实，我想应该很多朋友都和我一样，有着一个现实的女友或老婆，并且和她一起征战在各种网游中。我和我的老婆就是一起玩《成吉思汗2》，由于她工作的繁忙和家务的阻挠，我就当仁不让的享受了这双倍的游戏生活。



中原火枪手职业定位

有老婆的 可以将本文看成是交流
练双号的 可以将本文看成是攻略
玩成二的 可以将本文看成是心情
还没玩的 可以将本文看成是乐趣

《成吉思汗2》可以说是一款很成功的PK网游，之所以这样说，是因为所有的努力和需求都是围绕人与人之间的PK来进行的。但是如果要PK就必须有装备、骑乘、等级和兄弟，四种因素缺一不可。没有等级，穿不上装备，没有等级骑不上骑乘，没有了兄弟，自然也就抓不到骑乘，各种环节都是息息相关的。不过做为一个老公代练，最最主要的职责，则是和兄弟一起，练功。

天蝎座骑士：83级男先知，全身6+2天传天赐、10星、4孔、102、铭刻、星座、鎏金、6档应龙，魔攻静态4700不到，极限攻击5100左右，号称最好的刷图者。

天秤座公主：83级女萨满，全身8天赐、10星、4孔、102、铭刻、星座、鎏金，6档暴龙，血量28000多，骑士最好的后盾保障。

任务篇

每天早上，将夫妻两个人的号从大都美丽会中出来，随手将每个人额外的8倍酒存储后，开始了一天的征战娱乐。首先要做的必然是离美丽会NPC最近的“皇帝密令”任务，这个任务和“四国争霸”在同一地图中，先接了再说。

其次，开始答题“仕官晋级”，百度和GOOGLE对于这个任务非常管用，而次数多了，我想大家最后也都背下来所有答案了。由于10月底经验的上调，对于80级以上的我们来说能获得几百万以上的经验。两个号快点差不多10分钟内都搞定了，传送，转战王城。

普通时期，王城可以做的任务可以说不多，帮派这边有“帮派除妖”、“帮派图腾”、“帮派暗战”三个，国家NPC区域有几个领地募集，国家运输那边有“官府押运”、“黑金押运”、“战车押运”，最上面还有“内政任务”，除了“官府押运”需要开国运的时候做以外，其余任务都要在上午及时清掉。我的选择是，先接“领地募集”任务，然后去清内政环任务。

内政任务我做的很简单，就是将骑士号身上，放满了各种材料、各种


《成吉思汗2》西征世界版图


埃及之王


超卡哇伊小僵尸


老婆的蓝凤凰

部件和数个骑乘召唤符。仅仅是靠点击，就可以将一个号的10环内政任务全部做完。而公主的号则是需要什么，就交易旁边的骑士，虽然有点点麻烦，但是依然在不跑路的状态下，全部完成。我的秘诀是特意腾出一个半仓库来存放各种材料和一二三级部件，至于骑乘召唤符不占什么地方，放在身上就好了。每天需要做内政任务的时候，就把身上清空，装满任务可能需要的物品，就可以了。事实证明，主背包里36个空位完全可以放下：18种部件+1种甘醇马奶酒+8种草药+4种矿石+4种采集一共35种物品。

“内政任务”做完后，将宝贝材料都重新放回仓库后（注意保留领地募集的双份部件），两个号一起接帮派系列任务。这个时候，带着所有和领地相关的任务，用神行符飞向80-85级的任务地点：波斯高原。我将定位放在了波斯高原中间图腾的位置，这样飞过去的时候，两个号首先可以将“帮派图腾”任务采集好，然后跑向左上方的部将NPC，由于左上靠部将较近的距离有一堆蜘蛛，所以把部将直接拉到蜘蛛堆里一起AOE，10来分钟，“帮派除妖”和“帮派暗战”就轻松挂机完成了。

依靠自动寻路，花费几分钟的跑路时间，将两个号的“领地募集”任务交了后，就可以直接用神行符飞向中兴府场景了，在中兴府地图上，有惊无险的把“四国争霸”和“皇帝密令”任务做完，就可以用回城符安全的返回王城了。“战车押送”一般是我每天回到王城后做的事情，由于给与的经验超级多，绝对不能放弃。而帮派任务的交于则是根据我帮派每天开放的双倍任务而决定的。最后，一天的基础任务，至此已经全部清完。就算下午工作在忙，晚上应酬再多，也毫无禁忌了。

活动篇

说起《成吉思汗2》的活动，可以说是每天都不相同。需要妻子本人来配合的无非只有以下几个活动：帮派战、国王战、屠城战、双人英雄战、六人DOTA战。这些比较激烈的战斗一个人都不可能操作两个号玩的很好，尤其是2v2的双人战，更是需要高潮的配合度。而其他的时限活动，我一个人上二个号都可以解决，就连很多人都头疼的出国任务，我都可以一个人操作两个号做完。

说来也很是幸运，我在的服务器，敦煌国一家独大，所以帮派战和国王战、屠城战，实际上都会很轻松的进行。就算是一个人开两个号，跟着大部队去进攻，防御，也能取得战斗的胜利，当然获得的荣誉、经验和帮贡肯定是比两个活人一起战斗要少的多。但是，和其他兄弟对抗的2v2、6v6这样小规模的战斗就必须要活人在场。本来大家的实力就都是差不多的，一旦有双开情况，基本战斗就是一面倒了。所以，每当这个时候，我老婆都会放下家务，或者夫妻一起早点回家，一起并肩战斗。赢得珍贵的战场积分，来换取强大的赐级装备。

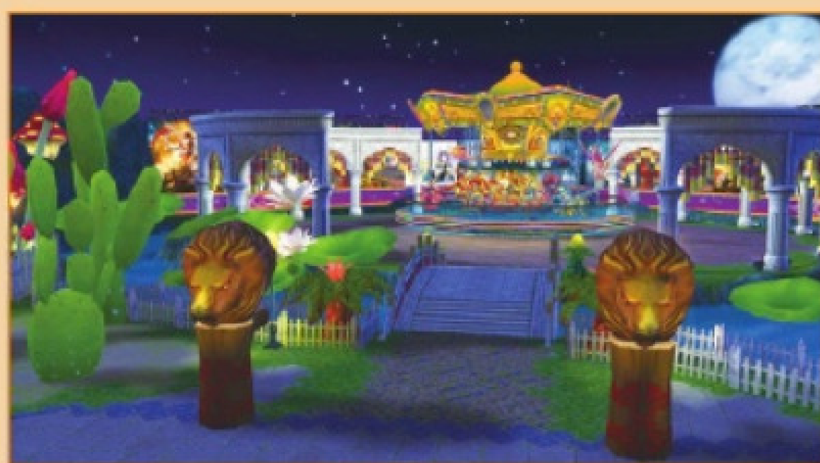
其他篇

关于平常时候的三番、轮回，大部分我都可以一个人搞定。不需要老婆帮忙，我一个人操作两个号，也可以完成众多的副本。虽然我操作了主要的输出职业和最主要的治疗职业，但是由于我们两个的装备都是非常强悍的，在经验副本和轮回中，都是以最低的恒定伤害为基础的。

而关于周末的任务就更简单了，在天上人间一挂两个号，基本除了挖5次箱子，和3次准点的暴龙任务，其他的都懒得出去做了。当然地宫和轮回是必须出去完成的，其他都可以蹲在天上人间里挂上14小时的双倍，等晚上23点，天上人间关闭的时候，依据任务篇，在一小时内集中把任务清光，挂舞厅睡觉。



以上，就是我做为一个代练的全部游戏体验和感受。做为老婆的代练，其实有很多时候，除了枯燥的练功以外，还是可以享受到很多游戏乐趣的，尤其大家可以恶趣味的想像下，我用老婆的口气，和一些美女互相聊八卦是多么的有趣的事情。当然这也是游戏乐趣的一种，就看你是怎么想的了。好了，攻略就到这里，如果你也是一个人玩两个夫妻号，也是正在玩《成吉思汗2》或者是其他游戏，欢迎和我交流。拜拜！



梦幻乐园旋转木马



摩天轮近景



元朝大船



世界Boss



与神祇的对话



Boss就在眼前

汇众教育
本期推荐校区
北京北三环游戏校区

高中毕业怎么办？不选好大学就选好专业！

20世纪80年代，只要能上大学就很好了
90年代，我们开始比较学校的资质和名气。
2000年之后，大学生就业难问题开始凸显
近几年，我们开始比较专业，宁可学校没有名气，也要把专业挑好，现在就业才是硬道理！

毕业了，我们的工作在哪里？

教育部部长袁贵仁在2010年全国普通高校毕业生就业工作视频会议上直言：国际金融危机对我国就业的不利影响还没有消除，如果说2009年是我国经济最困难的一年，2010年可能是最复杂的一年，整个宏观层面就业形势就很严峻。那么，2010年的毕业生人数630万，再加上往届没有实现就业的，需要就业的毕业生数量之大可想而知。

据2009年《用人单位调查报告》显示，78%的单位认为“实际操作能力”最重要；13%在意“工作经验”；仅有6%的用人单位看重“学历”。新《劳动合同法》实施后，企业更加注重应聘者的能力了。近年城镇新增就业岗位没有明显增加，各类高校毕业生人数却屡创新高。严峻的就业形势，使得越来越多的人期望通过选择职业技能培训或是“回炉”再学习来提高自己的综合技能，以期顺利走上工作岗位。

游戏行业，人才在哪里？

据《人民网》报道，经过10年的发展历程，网络游戏已成为中国互联网最重要的支柱产业之一，无论是玩家人数还是产业规模，中国网游的发展速度都位居世界前列。中国互联网信息中心发布的最新报告显示，2009年我国网络游戏用户规模持续增长，规模达到2.65亿人。值得关注的是，网络游戏是所有互联网娱乐领域中唯一使用率上升的服务。

另从《2009年中国网络游戏市场白皮书》了解到，2009年中国网络游戏市场规模达到258亿元人民币，同比增长39.5%。其中，国产网络游戏市场规模达到157.8亿元人民币，比2008年增长41.9%，占总体市场规模的61.2%。有关数据显示，在未来还将以每年20%以上的速度增长，预计到2012年，中国网络游戏市场规模将达到731亿。

与游戏行业的“高增长”相比，游戏制作人才缺口巨大。高校是人才培养的重要基地，可学员少之甚少，且大多重理论轻实践，这将严重阻碍国内游戏产业的发展，中国游戏产业正处于“市场增长迅速，人才极度匮乏”的局面。而当前大多从业人员往往没有受过专业化培训，大多属“自学成才”，远不能达到游戏开发的要求。因此，随着游戏产业的繁荣，游戏培训也将“钱”景广阔。另外，越来越严峻的就业形势也将吸引一部分人进入到游戏培训大军中来。

高中生也能月薪8000！

李姚高中毕业后，家人就为他日后的发展起了争执。高考成绩不理想，他是怎么样也上不了名牌大学，如果说上个二流、三流的学校又没有太大的意义。就现在的大学生就业情况，毕业后的工作仍然是个很大的问题。如果直接出去工作的话，一来年龄太小，没有任何工作和社会经验；二来没有一技之长，找工作的话也只有体力劳动方面的工作，没有前途。家人的意见是让他去学电焊，钳工之类的技术，也算是有个一技之长，李姚却对那些不感兴趣。





李姚从小就非常喜欢玩游戏，可以说是骨灰级玩家。他想以后的工作如果能跟自己的爱好结合起来，那就再好不过了。于是他去网上搜索与游戏相关的职位信息，无意中看到汇众教育北京北三环（游戏）校区关于游戏名企定向培训的信息。经过咨询，李姚了解到游戏学院的招生条件高中以上学历即可，自己完全具备学习条件。于是立马把自己想学游戏开发的想法告诉了家人，哥哥首先表态不予支持。哥哥是个大学本科毕业生，他认为李姚只有高中学历，学习游戏开发的话肯定学不会。

但能制作一款属于自己的游戏是李姚的梦想，最终他还是以自己的坚持说服了家人。日前，通过为期一年的学习，李姚已顺利就职大娃娃游戏公司，从事3D美术动作设计，月薪8000多，比哥哥这个本科生的工资还要高出许多。父母、亲朋很是欣慰，为表感谢还特意制作了锦旗。

汇众教育北京北三环（游戏）校区作为国家信息产业部指定的专业游戏人才培养基地，其所有培训课程都按照企业定向培养方式，定岗定制，避免出现供过于求的局面。仅2009年，校区就有几百名毕业学员成功进入盛大、巨人、完美、金山、搜狐、新浪等各大游戏公司。

招生条件：高中及以上学历，年满17周岁的游戏爱好者。

汇众教育
本期推荐校区
西安动漫游戏校区

宝剑锋从磨砺出
——记汇众教育西安（动漫游戏）校区梁晨

优秀学员案例

姓名：梁晨　年龄：24岁
学历：大专　主攻：游戏美术设计
就职公司：上海吾易信息技术有限公司　担任岗位：3D美术设计师

打工仔的求学梦

梁晨是我见过的所有学生中比较特殊的一位，虽然相貌平平但却志存高远。他给人的感觉就是个纯朴的农村娃，可恰恰正是这样一个普普通通的农村孩子让我肃然起敬。依稀记得我和他的对话是在2008年阳春三月的一个午后，经过交谈我了解到：梁晨出生于甘肃陇南一个偏僻农村，作为三个兄弟姐妹中的老大，高中未毕业的小梁18岁就只身一人南下上海，后经老乡介绍进入一家电子生产厂。3年的工厂生活让小梁看上去饱经沧桑，拥有了一张与年龄不太相称的成熟脸庞，粗糙的双手亦布满老茧。虽然谈不上阅人无数，但是平时我看人还是蛮准的，感觉此人也就是看了一些业内相关报道，从中获悉动漫游戏行业薪资高，待遇好，工作稳定等信息后来报名的，根本没有结合自身特点考虑学习难度等。可是，事实证明我的这次判断是错的，我在给小梁看学生作品的时候，小梁也从随身携带的挎包里抽出了一个画夹，并弱弱的说道：“老师，您看看我的画和这位学生的作品相比，存在哪些缺点与不足。”打开第一幅，是一张页脚发黄的速写纸，画面上是一台PC机；第二幅是上海的地标建筑——东方明珠；第三幅到第十幅都是日本经典格斗游戏中《拳皇97》的人物肖像，且标注于页面右下角的创作时间清晰可见，从两年前到两个月前时间不等。欣赏画作之余，我对他的印象开始有了微妙的变化。“其实自己从小就喜欢画画，小时候的美术作业还经常被老师表扬。从小到大一直想成为一个画家，可缘于家庭条件不允许，因此中学就放弃了这一梦想，但是这几年在工作之余一直保持着画画的习惯，为得就是卷土重来的今天。我这几年一直保持着看新闻的习惯，知道国家这几年一直在扶持本土动漫游戏行业，觉得自己的机会来了，就毅然辞去了在广东的工作，准备回家致力学业，但是在对目前我国教育现状做了多方、深入调研与比较后，我决定开赴古都——西安。因为在相关调研报告中，不管是从国家扶持力度，还是创新创意产业发展速度以及就业前景的明朗程度来看，西安这座城市都焕发着魅力，大有势如破竹的发展劲头!”梁晨侃侃而谈，“呵呵……这也许就是我与汇众教育西安（动漫游戏）校区的不解之缘吧！

从“门外汉”到“准职业游戏人”的成功转型

任何事物都是一个矛盾的综合体，优点、缺点并存。在此，梁晨也不例外。兴趣是他最好的老师，绘画是他的特长，但与此同时对于新事物接受慢，计算机运用不熟练也成其学习的重大障碍。记得刚入学时，他的计算机功底很差，一个简单的PHOTOSHOP竟然还重修了一回，而且每次都是第一个来，最后一个走。可就是这样，从最初连作品存档都很生疏到广受师生好评，梁晨只用了短短一个月的时间。可能是不够优越的家庭环境加上来之不易的学习机会，小梁倍受汇众教育老师的关爱。梁晨在回忆学习历程时说道：“其实，在学习中途真的有一段时间感觉非常吃力，尤其在首次接触到MAYA和3D MAX的纯英文软件教学时，像听天书一样的感觉也有过，这可比在上海工厂里做电路板难多了。此时，多亏和蔼可亲、具有多年教学经验的班主任给予我莫大的关怀和帮助，我才能重振旗鼓，继续前行。在最为困惑的那个阶段，我甚至产生了弃读的念头。可每有这一想法时，班主任老师的谆谆教诲就不断浮于耳际‘想想在上海工厂微薄的工资和繁重的劳动，你还要回头吗？每个人要获取新生，以求在未来职场有所作为必须要付出超乎常人的努力，忍受难以想象的磨炼。况且凭你的才华，加之学院周末免费的英语专业辅导，我相信你一定行！’”就这样，依托学校雄厚的教学优势以及个人的拼搏进取，在很短的一段时间内小梁无论计算机水平，英语水平，还是绘画水平都得到了质的提高，在学习后期甚至能够达到部分企业的招聘要求了。梁晨在回忆自己那一段最艰辛的求学之路时，回味悠长，感慨万千。

汇众教育——我永远的母校

“现在我又回到了生活三年多的上海，再来看“东方明珠”，和五年前的心情已经大不相同。五年前，我拿着画架来此作画，兜里只揣有回工厂的车票钱；现在，我衣着光鲜，收入在五位数，这在五年前是连想都不敢想的。我的天赋是画画，在电子厂没人欣赏我的画，我走对了路，做出了正确的选择。毕业至今，我仍然保持着与恩师的学术交流，与母校——汇众教育西安（动漫游戏）校区的联系。在此，我想让身边的人，熟悉的人知道：选择重于努力。如果当初继续循规蹈矩，没有破釜沉舟的决心，我相信今天自己仍在那个电子厂艰辛劳作，生活不可能出现丝毫改观。

行业决定高度，动漫游戏行业作为一个高投入、高回报的行业，是有风险存在的，但徘徊会让50%的成功率变为0%，所以我庆幸当时果敢的决定。我现在所就职的吾易信息技术有限公司在当地是一家知名的大型中外合资企业，工作仅一年左右，绘画天赋就得到了充分展示，能力与工作业绩也得到公司高度认可，现在可比在电子厂当工人幸福感倍增。

“我只想说高中都没毕业的我现在竟然能和科班出身的大学生同台竞技，这些都是汇众教育西安（动漫游戏）校区的恩赐和自己的努力，我会更加积极进取，为母校增光添彩！”在他的脸上洋溢着的是一种骄傲，一种幸福，祝福梁晨的明天更美好！P

汇众教育
本期推荐校区
武汉动漫游戏校区

拓宽道路 超越自我
——记武汉（动漫游戏）校区学员王烨

优秀学员案例
姓名：王烨
学历：大学本科
主攻课程：游戏美术设计
就业公司：上海梯三科技有限公司
就职岗位：游戏角色设计

有句话说得好“学问学问，多学多问”，如何来解释这句话呢？学，是指掌握已知的。问，是指探索未知的。这句话的意思是，做学问，既要掌握已知的知识，又要探索未知的领域。王烨一直以来通过在学习、工作中多学多问不断提高自己，最终成长为一名优秀的游戏角色设计师。

2009年的7月，王烨毕业于湖南师范大学美术学院。在校期间她兼任湖南师范大学高考美术培训部助教以及湖南美术出版社《新漫画》插画设计等多个职位。同时，王烨还曾到湖南卫视电视台实习，参与节目包装设计以及产品设计等工作。虽然有着丰富的实践经历，但在求职的路上王烨还是遇到了许多意想不到的困难以至于没有找到满意的工作。

在经历一段时间的低谷后，王烨重新振作起精神，开始为自己的未来谋划。结合自己对美术设计的着迷和优秀的绘画功底，王烨想从事一份符合自己兴趣的的工作，所以她决定学习在未来更有发展的动漫游戏制作技术。面对众多的动漫游戏培训学校，王烨和她的父母挑得眼花缭乱，通过到各个学校参观比较后，王烨最终将目标锁定师资雄厚、教学优良的国内数字娱乐职业教育一流院校——汇众教育武汉（动漫游戏）校区，将其作为人生再次腾飞的起点。

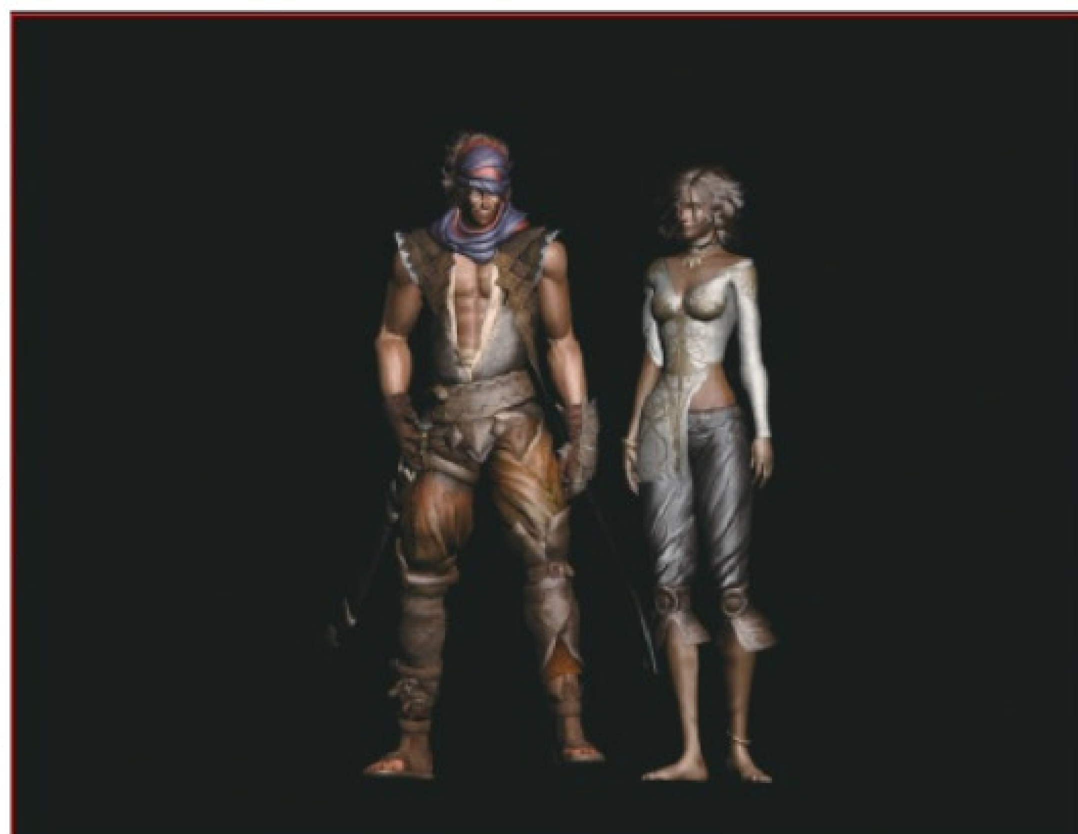
进入武汉（动漫游戏）校区学习的一年让王烨终身难忘，用她自己的话说：“老师，同学都很好，之间相处相当融洽。”王烨至今还能回忆起班主任老师到宿舍和大家聊学习谈生活的情形；专业老师在授课过程中不仅对专业知识进行细致的讲解，而且在课余时也会和学员们探讨将来工作中遇到困难的解决方法，这些都让王烨在走上工作岗位后受益不少。

时光飞逝，一年的时间很快就过去了。毕业后由武汉（动漫游戏）校区就业指导中心推荐王烨走上了上海梯三软件科技有限公司游戏角色设计师的岗位。在工作中王烨始终以多学多问来丰富自己的实践经验，同事和领导对她在工作中的表现很认可。

王烨正是以这种“学中问，问中学”的好学精神成就了今天的自己，在这个多变的社会中找到施展自己才华的舞台，同时她也感谢汇众教育武汉（动漫游戏）校区为她拓宽了人生道路，完成了自我的超越。

学问学问，既要学又要问。学与问是相辅相成的，只有在学中问，在问中学，才能求得真知。每个人都应在生活中勤学好问，做个工作生活上的“有心人”。







汇众教育
本期推荐校区
北京数字影视校区

职校生为什么要拍电影

10月4日，由汇众教育集团数字影视学院几十位职校生自编自导、担负全部拍摄工作的高清电影《花儿一样》在新疆拍摄完毕。这是首部由职校生自编自导，获国家广电总局许可，面向社会公开拍摄、放映的高清电影，预计明年四五月份将在新疆电视台及央视电影频道播出

在学校里给学生提供实习机会

汇众教育集团数字影视学院是一所专门培养影视制作人才的职业学校，课程设置从剧本写作、栏目编导、高清摄像、录音、剪辑、特技等一条龙下来，就是要让学生学习影视制作的全过程。

“拍电影是个实践性很强的工作，学生光在课堂里听讲，缺乏动手实践的机会，从学校中出去以后，很难适应实际工作。”院长郭翔这样说。

实习是一个好办法，但现在工作单位都要求使用熟手，招聘员工还要求有实际工作经验，更不可能给学员真正上手的实习机会。那么，在学校教学中为学生创造实习机会，让学生在实践中学习，就是他们一直追求的教育理念。

学习影视制作的学员，最好的实习机会就是亲自动手拍一部电影。其实，《花儿一样》并不是学院拍摄的第一部电影。早在去年，首部由汇众职校生自编自导的内部高清影片《枣恋》就拍摄完成了。今年6月份，《枣恋》主创人员——学院V007班的学员，不仅全部就业，且工作不错，其中一位学员甚至开始了自己创业。

“自拍电影，影响的不仅仅是参与工作的几十位学生，学生们在实际操作中遇到的问题、解决的方法，也会被我们的教员总结，在今后的教学工作中向所有学员传播。做这样的事儿，学院付出一部分也是值得的。”郭翔说。

现场实践让我知道什么是拍电影

《花儿一样》的编剧、执行导演是来自新疆的V007班陈小强同学，本该在今年6月份毕业的他，为了拍摄这部电影，特意申请了休学。

“电影讲的是一对汉族青年和哈族青年的爱情故事。电影的编导名义上是我，其实这是大家一起讨论出力的成果。郭翔老师明确告诉我们，所有参与拍这部电影的学生，都不是来工作的，而是来学习的，因此所有人都不能放过每一个学习的机会。”陈小强说。

“实际拍电影的过程和课堂上学习是很不一样的，会有很多意想不到的情况，在今后的实际工作中都必须考虑到。”担任摄影的学生陈磊讲了这样一个故事，一次他们去拍丰收麦田里的一个场景，要求拍出金黄色麦田的唯美画面效果。但是第一天他们去晚了，光线已不能满足要求，只好第二天去补拍。但当他们第二天赶到现场的时候，却发现几辆联合收割机已来到田边，再晚一步，麦子就都不存在了。



担任影片灯光师的马昊龙同学说，虽然在课堂中他们也会学习布置各种灯光，但在电影实拍场地，在新疆的原野上，那种灯光的布置有很多特殊的要求，没有实际的操作，在课堂上是很难体会的。

“用人单位都希望招到有实践经验的人，我们培训机构就要为这种要求服务。哪怕是缠线圈，音响线和灯光线的缠法都是不一样的，这些都要在实践中让学生亲自体会，才能真正学到有用的知识和技能。”郭翔说。

汇众教育北京（数字影视）校区
咨询电话：010-66002969
咨询QQ：800019396 1195323376
校区地址：北京市朝阳区安华里二区13号院
网址：http://www.bjmedia.org/







魔兽卡牌典藏版震撼问世 幽灵虎时隔两年重出江湖

期待已久的魔兽卡牌中文版典藏集（闪卡包）终于上市啦！典藏集是集合魔兽卡牌之前六个版本中精华的纪念版，共收藏了12种刮刮卡，其中10种是曾经中文版本里大受欢迎的刮刮卡，另外2种是以前中文版本里没有、存在于英文版本里的。



远射兰铎

兑换物品：烈焰战袍
物品品质：紫色（史诗级）
持续时间：永久
冷却时间：无
使用次数：不限
适合职业：不限
使用级别：1级
物品作用：这件公会服装制作精良，用料讲究，它和冰霜公会徽章是游戏中独有的史诗级公会服装！我很多朋友抱怨说，虽然他们已经战功彪炳，浑身紫装，但是公会服这一白色装备一直是他们心中的疙瘩。牛人当然要穿史诗服！现在这个机会来了！另一个好消息是因为公会服不加任何属性，所以适合任何职业。



海水钳嘴龟

兑换物品：骑乘乌龟
物品品质：紫色（史诗级）
持续时间：永久
冷却时间：无
使用次数：不限
适合职业：不限
使用级别： 1级
物品作用：这个坐骑的确在等级为1的时候就可以使用，极其拉风。但是正如我们小时候听过的龟兔赛跑故事一样，如果一只乌龟爬得和兔子一样快，显然是不合理的，更别提和恐龙/科多兽/战马/陆行鸟比速度了，因此它的速度为0%，实际上这已经是一只跑得非常快的乌龟了，因为它和你的角色奔跑速度是一样的。



国王穆克拉

兑换物品：猴子护符（猩猩宝宝）
物品品质：蓝色
持续时间：永久
冷却时间：无
使用次数：不限
适合职业：不限
使用级别：1级
物品作用：超萌非战斗宠物。召唤一只名为“蕉蕉”的猴子，大家和我一起唱：来来，我是一个香蕉，蕉蕉蕉蕉蕉蕉……



去钓鱼

兑换物品：钓鱼椅
物品品质：紫色（史诗级）
持续时间：永久
冷却时间：无
使用次数：不限
适合职业：不限
使用级别：1级
物品作用：玩家可以在室外使用钓鱼椅，舒舒服服地坐在上面钓鱼。官方特别推荐在抓钳子先生和观看两个圣骑士决斗时使用……



幽灵虎

兑换物品：幽灵虎缰绳，迅捷幽灵虎
物品品质：紫色（史诗级）
持续时间：永久
冷却时间：无
使用次数：不限
适合职业：不限
使用级别：30级
物品作用：矫健的身姿与王者的气概完美结合，乍看上去仿佛完美无瑕的水晶雕像，空灵的

常见问题

·刮刮卡怎么兑换?

①登陆魔兽世界官网兑换页面http://www.worldofwarcraft.com/misc/promotion.html

②直接拉到最下面，选择中国大区，然后选择你人物所在的服务器——注意：这里有1~9区全部服务器，小心不要选错。刮开刮条，输入兑换码，填入验证码，提交处理后系统就会给你一个游戏码，注意不要弄丢，否则会麻烦。

③打开魔兽世界，去藏宝海湾找到NPC兰德鲁·郎绍特兑换物品就可以了。

·刮刮卡的几率是怎么样的呢?

稀有刮刮卡是1箱1张，非普通刮刮卡是1箱2张，普通刮刮卡是一箱21-24张(印刷几率)。

·什么是印刷几率?

印刷几率指的就是印刷厂总体放入货物的特殊物品比率，虽然封装不会太出格，但是不会保证是每一箱的出率。

·正常出率是什么样的?

按照前2个版本所参见，正常每箱出率稀有刮刮卡为0-2张，非普通刮刮卡是0-4张，普通刮刮卡为20-26张。

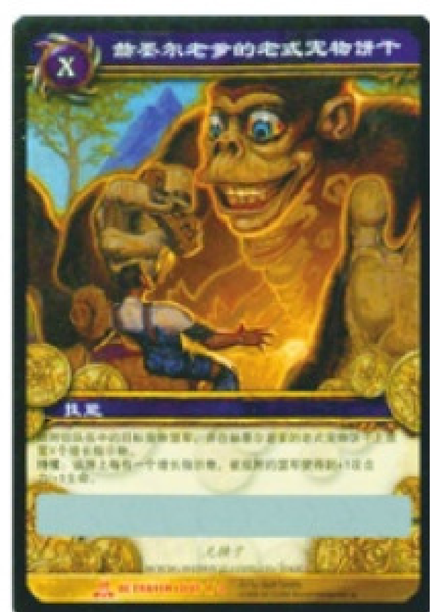
欲了解更多详情，请登录kapai.178.com

透明之感彰显卓越华贵的气质。这样一个超凡脱俗的生物却甘为平凡的坐骑，协助主人南征北战，立下赫赫战功。它是迄今为止最昂贵、最著名的刮刮卡。



机械自动导航小鸡

兑换物品：火箭鸡
物品品质：紫色（史诗级）
持续时间：永久
冷却时间：无
使用次数：不限
适合职业：不限
使用级别：1级
物品作用：这个“小伙伴”有点酷，除了在主人身边鞍前马后，火箭鸡还会两个难度系数较高的自选动作：飞上天空，平稳落地；飞上天空，轰……不愧为稳定性“高达”50%的地精科技！



赫墨尔老爹的老式宠物饼干

兑换物品：修默老爹的宠物饼干
物品品质：蓝色
持续时间：5分钟
冷却时间：无
使用次数：50次
适合职业：不限
使用级别：1级
物品作用：非战斗宠物吃下了它，体型马上增大一倍。幸好不能无限叠加，否则很有可能发生“人宠互换”的悲剧……



X51型虚空火箭

兑换物品：X-51虚空火箭，X-51虚空火箭特别加强版
物品品质：紫色（史诗级）
持续时间：永久
冷却时间：无
使用次数：不限
适合职业：不限
使用级别：70级
物品作用：刮刮卡系列中第一个飞行坐骑，形状是 Slim Pickens-style。非史诗级坐骑（100G）是蓝色的，史诗级坐骑（200G）是红色的，两个都需求70的等级以及相应的骑术。仅需要一个密码，您可以同时拥有史诗级和非史诗级坐骑两者。



摇摇虎

兑换物品：木马版幽灵虎玩具
品质：蓝色
持续时间：3分钟
冷却时间：3分钟
使用次数：100次
适合职业：不限
使用级别：1级
物品作用：奢华版幽灵虎已然卖到天价，大家不妨考虑考虑搞笑的“山寨版”。独乐乐不如众乐乐，每个摇摇虎都能让走过路过的群众在悠哉悠哉的摇晃中回到童年。歪歪斜斜的摆上一排摇摇虎，铁炉堡和奥格瑞玛立刻变为无忧无虑的幼儿园。



红色王熊

兑换物品：大战熊
品质：紫色（史诗级）
持续时间：永久
冷却时间：无
使用次数：不限
适合职业：不限
使用级别：60级
物品作用：阿曼尼战熊在WLK成为历史，玩家要想获得“熊出没，注意”标志的坐骑，除了击杀敌对阵营的领袖，暂时只得借助刮刮卡的帮助了——啊？你说你打算驯服德鲁伊？这个……



DISCO灯光球

兑换物品：DISCO球
品质：紫色（史诗级）
持续时间：从打开盒子，到关上盒子
冷却时间：5min
使用次数：不限
适合职业：不限
使用级别：1级
物品作用：当你放置这个盒子后，伴随着“bing”的一声，里面的DISCO球就会在你脚边弹出来，然后一段独一无二的DISCO音乐响起约20秒。只要盒子一直处于打开状态，DISCO球就会一直放出镭射光。周围任何玩家点击盒子时，都会随之跳舞。



纸飞机

兑换物品：纸飞机
品质：蓝色
持续时间：不限
冷却时间：30秒
使用次数：不限
适合职业：不限
使用级别：1级
物品作用：右键点击可以制造出一个纸飞机（30秒CD），将纸飞机丢给一个友方玩家，如果他的背包中有剩余空间，就能接住纸飞机。每个人最多可以拥有5个纸飞机。纸飞机被抛出以后，会转着圈儿地飞，如果目标玩家在移动，纸飞机将会一直跟着他。注意：纸飞机的飞行距离比较短，没法扔给离你太远的人哦！P

编者按：由于本期推出2101年Essen桌游展会的全面报道（见本期的“专题企划”栏目），原“桌面游戏”中的其他内容本期暂停一次，特此通告。

以下公布本期魔兽卡牌抽奖活动的奖品：
一等奖1名 幽灵虎宝宝
二等奖3名 海象人风筝
三等奖5名 袖珍迅猛龙
鼓励奖15名 跳舞

接下来公布9月中奖名单：
一等奖 山东 赵宁
二等奖 吉林 孙鹏 新疆 赵洋 辽宁 李洪波
三等奖 山西 高悦 上海 钱泉 湖北 高平平
江西 王栋 四川 杨楠
鼓励奖 黑龙江 范国成 等

永恒之塔

●制作：NCsoft●运营：盛大网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：正式运营
●官方网站：http://aion.sdo.com

■北京 我是神

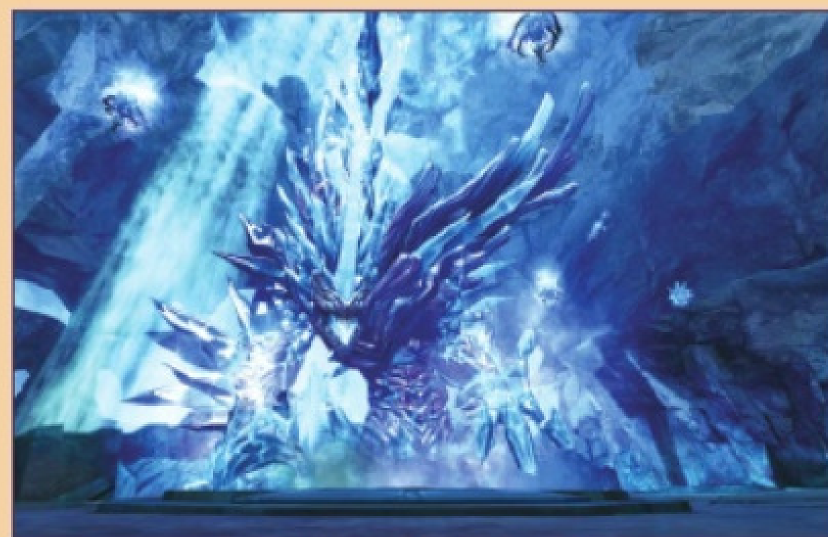
《永恒之塔》新版本重磅内容引人入胜

新版本将完全颠覆你的想象，尊严与荣耀，谁将会成为龙界新一任霸主？现在让我们一同走入永恒世界当中，揭开这层神秘的面纱。




封印着某种强大力量的禁地


华丽的天族弓星


看起来就很强大的Boss


龙之影袭卷全球

由韩国第一网游巨头Ncsoft精心制作的奇幻MMORPG《永恒之塔》全新版本曝光，新玩法比起以往更加具有趣味性。主打新地图龙界再次掀起3个种族之间的血雨腥风，新RvR要塞战将带给你最刺激的游戏体验，让新老玩家都能感受到一个不一样的永恒世界。

角色上限提升至55级

每个版本都会造就服务器第一公会，最强职业玩家等等一系列的头衔以及认可，在此次新版本中角色等级上线将调至到55级，这将会迎来一个全新的格局，大家可以在同一起跑线上从新争夺这份殊荣，第一公会将要竭尽全力保留住自己的地位，而那些蓄势已久的玩家们也可以拥有证明自己的机会，新等级将会让这些排名大洗牌，努力勤奋下一个引领服务器的人有可能就是你。



并且随着等级的提升，除了可以学习更高阶的现有技能之外，每个职业相应增加了不少华丽并且实用的新技能。同时为了加强游戏的平衡性，对每个职业也做出了相应的调整，例如杀星‘背后强击Ⅰ～Ⅱ技能的回避效果范围从500m变为800m，治愈星‘镇定Ⅰ～Ⅲ技能冷却时间变为1分30秒等等改动，这就再次考验玩家对于职业技能的理解，技能的使用，让pvp变得更加平衡更加紧张刺激。

而对于升级，为了打破枯燥的刷怪练级方式，此次新地图调低了一些组队任务的难度，把个人得到道具的任务调整为团队得到，同时还提高了任务道具的掉落概率以及完成任务所得到的经验值与奖励。对于喜欢细细品读故事剧情的玩家们，此次任务的剧情也是更加扣人心弦，让玩家爱在冒险过程中更深入的了解永恒之塔宏大的历史背景，感受游戏魅力。为了让游戏增加更多的互动性，组队练级速度也有所提

高，此次新版也根据队员间级别的差异获得经验值做了调整，高级别差异中也可以得到经验值。同时为了让玩家在练级当中更好的受到保护，此次更新还追加了在自身的种族地区被对方种族攻击可以得到保护的功能。玩家自身的种族地区中，被对方种族攻击，会得到魔法抵抗，回避，PVP防御力等奖励效果。

四座龙界要塞的激烈争夺

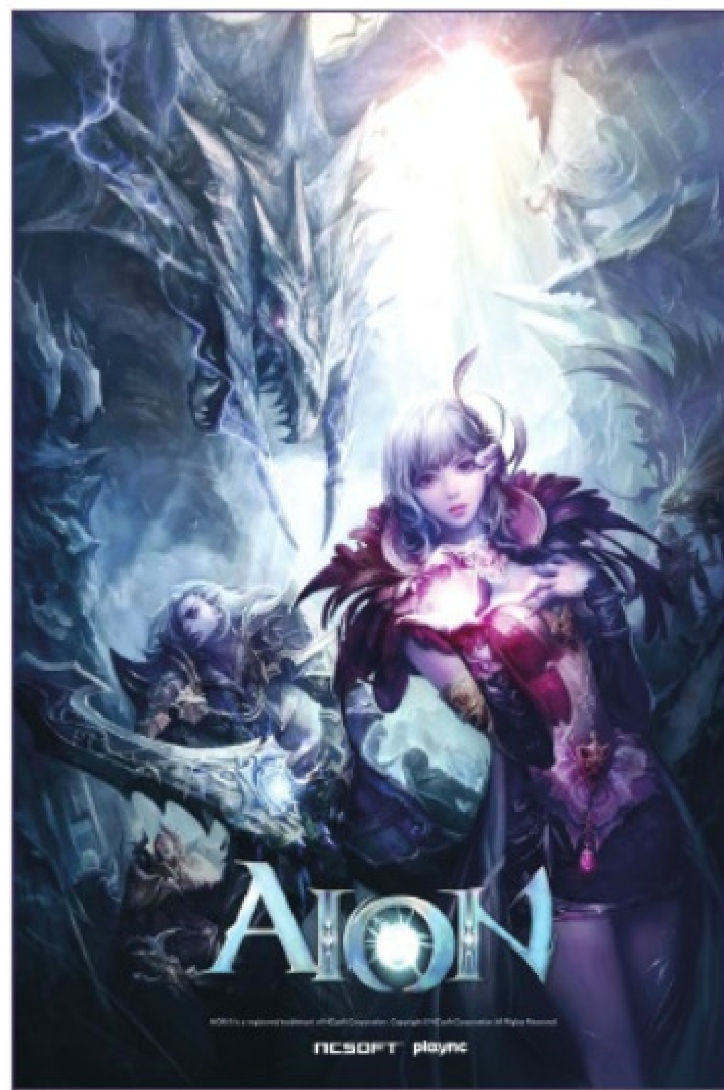
RvR要塞争夺战争全新打响，召集队友刻不容缓，种族团结更加尤为重要！在新版本中加入的龙界要塞战将是有史以来最激烈的种族战争！龙界要塞战沿袭了欧比斯要塞战的优点之外，在玩法方面更深入化，胜利条件也会更加困难，以前要塞战可以飞行直接消灭守护神将，但是龙界要塞战这个方法已经行不通，玩家需要要面对的是龙族精英怪和城门，在承受龙族的攻击下击破城门，才可以进入到要塞当中，并且这个过程要经过3次，在进入城门之后，还需要先把结界膜发动石一一击破，如果直接去碰守护神将的话将会被直接秒杀，消除完结界膜，在要破坏守护神将旁边的反射之塔和守护之塔，最后在击杀守护神将。在这个过程当中，攻击力极其可怕的守护神将对玩家将是一大威胁，同时还会经常召唤时空回廊的龙族怪来干扰玩家，对于玩家将会是前所未有的挑战。在占领两座要塞之后，玩家可以通过希兰泰拉回廊去副本，也可以去相对种族的地区。占领对方种族的要塞后，会出现被占领种族的总指挥官主神的代理，消灭主神的代理会掉落英雄等级和唯一等级的装备，这让进攻与防守都同样重要，对于防守方的玩家可以开启要塞内部和周围增加了实体来得到Buff，例如

古代龙神殿的古代龙的祝福，可以让团队增加物理攻击力20，魔法增幅力增加35等等，每个要塞都会有不同的Buff效果，使进攻方要赢取胜利就会变的更加困难。在这里玩家将体验的是心跳，剑拔弩张，白刃相接、无数的箭雨将染红永恒世界……不仅战斗激烈，奖励更是丰厚！占领4塔击倒最终Boss得到的史诗级武器也将会是种族的荣耀！同时对于之前仅以参加要塞战时获得的贡献为标准决定排名，现在变更为排名与补偿系统都将将人物的职业也考虑在内。

龙界要塞战虽然很吸引人，但也不要冷落了欧比斯的要塞战，为了不让欧比斯要塞战荒废，在新版本中新公开的12人副本“残骸之海”，进入的前提条件是只有占领深层要塞的阵营才可以进入，解决了欧比斯要塞战被淘汰的问题同时，更将会迎来许多Pve玩家的参与，让永恒之塔主要内容的PvP更活跃。

八大副本齐聚亮相

《永恒之塔》自问世以来，每次版本更新之后地城设置的改革算是最令玩家动心之一，多样化的玩法以及每个地城那引人入胜的背景故事让无数玩家所痴迷，在永恒之塔2.0版本中，追加了一块以“查托拉·德雷得奇安补给舰”为首的大型地区。在这片大型地区中，八大全新副本登场可谓最为亮眼，多样的玩法让你禁不住诱惑。其中比较有特色的“卡斯巴鲁内部”地城中，



玩家首先需要寻找到维持秩序的强大能源，同时为负伤的勇士采摘治疗草为其治疗，并且由于内部暴动四起还要及时制压混乱的局面，保护队友的同时还要防止怪物的袭击，地城的难度可想而知。而另一个新地城“噩梦”的游戏场景会让你联想到Konami大作恶魔城，昏暗的城堡暗藏杀机，幽静的花园充满一片诡异，在这里将会揭晓丑女克罗梅迪所不为人知的一面，她悲剧的背景故事也将在新版本中逐渐被明化。为了救助她昔日的恋人，她舍身冒险，开创了一段既悲壮又充满爱意的动人故事，在游戏中，玩家将作为克罗梅迪的战友，和她一起体验这段充满诗情画意的剧情。当然还有更多趣味兼具难度的地城在等着我们一同探究，六块未开放但饱含不同创意概念区域也将会是一大亮点，新版本将是对副本控玩家的一大挑战！


龙族给人的印象始终是拥有强大的力量



龙族咆哮



魔族杀星冷酷依旧



俏皮天族治愈星


这里应该是天族的栖息地

《辐射——新维加斯》

重返昔日废土

FNV是个针对人群非常明确的作品：如果你喜欢《辐射》前两作，那么，It's your game！FNV是这几年来在任务线和对白上做得最用心的RPG，没有之一。完成的任务越多，对话过的NPC越多，我越确定这就是传说中"范布伦"的复活。

■北京 Necroman

时间是公元2281年。

2077年的世界末日之战（The Great War）已是204年前的往事，2161年的南加州成了120年前的传说（《辐射》），人们不记得84年前发生在芝加哥的地下大战（《辐射——钢铁兄弟会》），2277年那些华盛顿特区的大新闻还没传到这里（《辐射3》）。只有关于2241年的北加州的传说，一直重复流传在这片土地上——那个摧毁了苟延残喘的美国战前政府Enclave的男人（《辐射2》）。

地点是前美利坚合众国的领土内华达州，如今的莫哈韦废土（Mojave Wasteland）。当然，这两个名字加在一起再乘以10，也没有这片土地上的"那座城市"——拉斯维加斯——有名。这是梦幻之城，是一座逃脱了核战浩劫的城市，"条条大路通维加斯"，人们都这么说。

欢迎来到新维加斯。欢迎回到昔日辐射的废土世界。

低分？没有问题！

我知道你们都对《辐射——新维加斯》（Fallout: New Vegas，FNV）这款作品心存疑惑。毕竟它连个"辐射4"的正式编号都没有，像"钢铁兄弟会"一样草率地起了个副标题；引擎沿用3代，图像技术没有丝毫进步，DX9的画面比3代还差，GameSpot还给它只打了7.5分（Xbox 360版）。

更何况，这款游戏是黑曜石（Obsidian Entertainment）的。几乎每个RPG玩家都听说过"RPG续作外包专家"黑曜石，而且它的名声已经快烂了：它专门承接各种著名RPG系列的第二代，最后的成果通常都充满莫名其妙的Bug，游戏虽然场面更大，但都有种说不出的"比原作好像差了些意思啊"的感觉。黑曜石接过《星球大战——旧共和国武士Ⅱ之西斯大君》（Star Wars: Knight of the Old Republic II: The Sith Lords），接过《无冬之夜2》（Neverwinter Nights 2），结果它们再也没有续作了。FNV是第三次挑战续作，其实很多人从一开始就不太抱希望，我也是如此。

但实际上不是这么回事。FNV是个针对人群非常明确的作品：如果你喜欢《辐射》前两作，那么，It's your game！FNV是这几年来在任务线和对白上做得最用心的RPG，没有之一，超过了《辐射3》，超过了《龙世纪——起源》。完成的任务越多，对话过的NPC越多，我越确定这就是传说中"范布伦"（Van Baren，黑岛胎死腹中的《辐射3》）的复活。

正如《辐射3》是《辐射》的精神续作一般，FNV就是《辐射2》的精神续作。《辐射》和《辐射3》描述"废墟"与"生存"；《辐射2》和FNV描述"文明"与"挣扎"。首都废土和南加州，都是险恶而没有文明之地；北加州和内华达，则是处于文明边缘的地区。在玩《辐射3》时，你70%的时间是在和怪物打交道；FNV会反过来，70%的时间是在和文明人打交道。游戏中出现的每个角色几乎都在向《辐射》前两代致敬，每个势力都能追溯到系列的历史里。总之，别理GameSpot那个Review的作者，他4年前才开始给这家网站写评论。

重返昔日废土

和《辐射3》不同，FNV没有什么了不起的剧情，没有惊天动地的演出和小电影。你不是避难所居民，不是他们的后代，也不是钢铁兄弟会之类了不起组织的成员——你只是个在内



华达废土上工作的快递员。故事的开始，一个西装革履的黑道大亨击毙了你，还抢走了你运送的货物，附近小镇好心的医生救了你……你当然想知道这个大亨是谁！

坦白说，是个无聊的开头。这次的片头动画连主题曲都没有，我还期待能再有一首《Maybe》《A Kiss to Build Dream on》或《I Don't Want to Set the World on Fire》听，那首《Blue Moon》听了一半就没了。但是，一个比《辐射3》合理得多，也有趣的多的故事主线，就埋藏在这个不起眼的开头下面——这年头渐入佳境的游戏可是不多见了。忘记《辐射3》里那些逻辑硬伤吧，FNV游戏有Bug，故事可几乎没有。人们不能靠吃200年前的食物活着，他们要喝水、要修复水坝、要维持商队路线，强大的正规政权还发行了纸币和金银币。正如《辐射2》一样，文明的光芒暗淡、微弱，但顽强地照耀在西部废土上。

FNV的剧情结构设计在近年的RPG中可以说是出奇的有想法，甚至超过了以自由度著称的同系列各个前辈。最耀眼的变化是"真正的"分支剧情。在《辐射》里，你最终就是要找净水芯片，对抗主宰；《辐射2》就是要干掉Enclave（只是方法可选）；《辐射3》你最终怎么抉择，都是要和东部Enclave对决的。FNV终于让你可以选择自己愿意效忠的势力和愿意面对的最终Boss了。更喜人的是，这所有的剧情，几乎都是"辐射"铁杆们耳熟能详的老朋友了，就连恺撒军团（Caesar's Legion）这个"新面孔"，实际上也来自"范布伦"的设定。

没错，FNV在剧情上是继承那个没有完成的"范布伦"的。原本的"范布伦"，应当发生在新加州共和国（New California Republic，NCR）的边疆区，也就是从胡佛水坝、到丹佛、到大峡谷这片广大的地域中。FNV直接给了我们"范布伦"故事的结果：恺撒军团控制了西南四州，兵锋直指科罗拉多河的胡佛大坝，NCR的军队在这里试图阻拦他们。这两个势力就是游戏中最庞大的势力，他们的军事力量散布在莫哈韦沙漠各处；而控制着新维加斯的豪斯先生（Mr. House），在这两个庞然大物间狡猾地走着钢丝……哦，这3家每一家可都大有来头，都是会令"辐射"老玩家感到亲切的势力。

对那些《辐射2》拥趸来说，NCR实在太熟悉了。从《辐射》中15号避难所逃出来的人们聚集在一个名为影砂镇（Shady Sands）的小村庄，这是玩家第一个到达的集落。后来这个小村庄逐渐成长起来，继承了美国的旧日制度，高扬起了代表加利福尼亚的双头熊旗帜（虽然Tandy总统连任了13届、52年……但他们还是自称共和国，恺撒毫不留情地吐槽了这一点）。在《辐射2》里，NCR已经成了强权，在玩家解除Enclave的威胁后吞并了整个北加州。在"范布伦"里，NCR的势力一度到达了大峡谷之外，他们的侦察兵设立碉堡，挖掘者在新墨西哥州和亚利桑那州的土地上游走，学者们可以去大峡谷里研究当地部落。就在那里，NCR给自己培养



（左上图）FNV没有什么了不起的剧情，没有惊天动地的演出和小电影，甚至连完整的开场曲都听不到

（左下图）欢迎来到莫哈韦废土……



（右上图）这段被永久定格的基友情，一定程度上决定了如今莫哈韦沙漠上派系斗争的基调

（右中图）Novac旅馆里满脸褶子的老奶奶其实有不少值得炫耀的历史

（右下图）这个恶搞"夺宝奇兵"的彩蛋告诉我们：躲冰箱没有用！







了最强大的敌人——奴隶制的恺撒军团。

我就不说《辐射3》里奴隶贩子的设定有多少硬伤了——在那么荒凉，连个城市都没有的首都废土上，你们把奴隶卖给谁啊？第一次看到恺撒军团时，我也想着“在美国的土地上出现罗马人实在太不靠谱”，但FNV的主线任务给了我狠狠一耳光——恺撒军团并不是由“穿越”的罗马人建立的，它由一个NCR公民兼末日会（在一代里是一个以洛杉矶为根据地，为了保存和发展战前科学及文化的组织）学者和一个犹他州的摩门教传教士联手建立的。在蛮荒的大峡谷中，在当地研究部落文化的末日会学者随时都有性命之忧，被敌对部落抓去当奴隶。这位年轻的学者发现自己研究的部落树敌太多，随时有被消灭的危险——这时他想起了自己看过的古书，以及里面的故事和制度。于是，他在部落的基础上重建了遥远过去的制度，用强大的公民兵和严酷的奴隶制来对付敌人—— 好一个体制派穿越者！于是，他成了恺撒！西南四州的部落和小城市变成了军团和军团军营，亚利桑那是他的高卢，科罗拉多河是他的卢比孔河，而连接着所有道路的新维加斯，将是他的罗马。

恺撒需要先夺下胡佛大坝，这个NCR和新维加斯最大的电力来源。新维加斯处于罗伯特·豪斯（Robert House）的统治下，是整个辐射世界里已知唯一一个没有被核弹轰炸过的城市。这个人《辐射3》的玩家应该也颇为熟悉——你们还记得RobCo，这家战前最大的机器人公司吗？里面的Rob不是指代“Robot”，而是指代“Robert”。这位战前大亨修建了导弹防御网和机器人系统，保护了拉斯维加斯，甚至还一直活到2281年！

新维加斯是一座矗立在沙漠中的奇迹，是废土上的明珠。废墟上的幸存者们从新加州的掩体市、旧金山市、首都市赶来，从科罗拉多和亚利桑那的军团化妆赶来，赶到这座城市挥洒他们的金钱和人生。豪斯通过他的机器人和NCR签订了协议：NCR修复胡佛大坝，承认新维加斯的独立主权，并将5%的电力供应给新维加斯市区，让它夜晚的灯光照耀着整个莫哈韦沙漠。

在豪斯和NCR的联手努力下，4年前，军团对胡佛大坝的第一次攻击被挫败了。在第一次胡佛大坝会战中，东内华达的城镇们变成了废墟和放射性废坑，恺撒的摩门副手因为惨烈的失败被烧死。恺撒为了复仇，特意在科罗拉多河的对面建立了大本营，厉兵秣马准备渡过他的卢比孔河。这才是真正的主线——第二次胡佛大坝之战，将决定整个西南美国命运之战。

当然，在内华达我们还可以见到很多其他的老朋友。还记得《辐射3》里在东部五角大楼里威风八面的钢铁兄弟会吗？他们的西方支部发展了一百多年已经快垮了，被NCR压制，龟缩在地下掩体里。40多年过去了，西部Enclave的余党也还在，只是这些流浪的老兵已经不是坏人，他们只是一些怀念战前文明、四处打着零工的老头老太太。但是，在完成了游戏

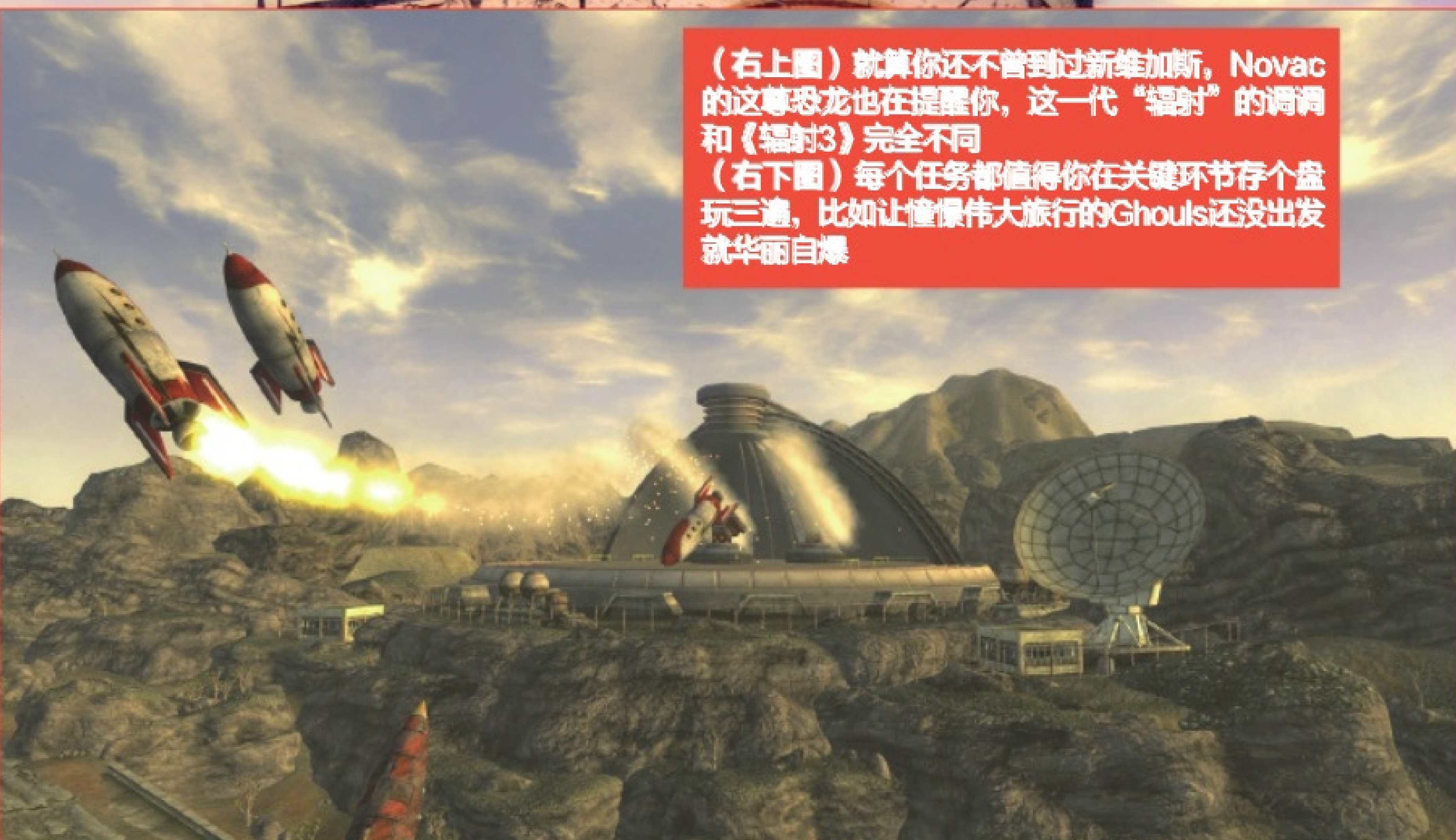
（左上图）恺撒军团这帮狗娘养的因为在Nipton玩中奖游戏，伤了很多人的心，但仍有玩家盛赞他们组织严密，人傻钱多
（左中图）无可救药的火药帮
（左下图）但打炸他们手里的雷管还是很有趣……











（右上图）就算你还不曾到过新维加斯，Novac的这尊恐龙也在提醒你，这一代“辐射”的调调和《辐射3》完全不同
（右下图）每个任务都值得你在关键环节存个盘玩三遍，比如让憧憬伟大旅行的Ghouls还没出发就华丽自爆

中最难触发的一个同伴任务后，你会看到这些老头老太太穿上黑色能量装甲、开着武装飞鸟、提着多管激光炮横扫胡佛大坝……这也是整个游戏里我最喜欢的一个支线任务。

其他一些不太知名的老朋友，像一代洛杉矶城的末日会、从前两代各个城市里来的拓荒者等等也都有登场，豪斯他们和新里诺（New Reno）也有贸易管道……总之，如果你是“辐射”老玩家，游戏里有太多对话等着你去会心一笑呢。

非线性叙事的未来

或许它没有《辐射3》的净水装置主线那么伟大，但是FNV的叙事手段明显高出一筹。我们知道，《崛起》（Risen）这款游戏有个很有意思的“用支线任务导出主线任务”的“分总”结构，FNV用了同样的结构，完成度更高。

在故事的开始阶段，你看不出任何目标。你可以在废土上自由闲逛，和各种势力发生互动，完成这些人各种各样的任务，了解各种各样的剧情和背景，探索各种各样的地下城。但是，所有人的对白、所有势力的目标，都或明或暗地指向最终一定会发生的事——那场山雨欲来的第二次胡佛大坝会战。当你进入新维加斯城，了解了主线剧情后，你会惊讶地发现，之前你在废土进行的那些探索和支线任务，大多都会变成主线任务必备的引子。如果有什么任务或重要地点、势力被你遗漏了，主线任务也会贴心地指引你去专门体验。游戏里也不再有那么多无谓、无用的地下城了，比《辐射3》多出一倍的任务数量，把几乎所有主要地下城都织进了这个庞大的任务网里。只要你完成了所有任务，也就转过了几乎所有的大型地下城。如果《辐射3》的世界是传统的、一盘散落的珍珠，那FNV的世界就是一条巧妙穿插的珍珠项链，你不再会在庞大的世界中误打误撞了。

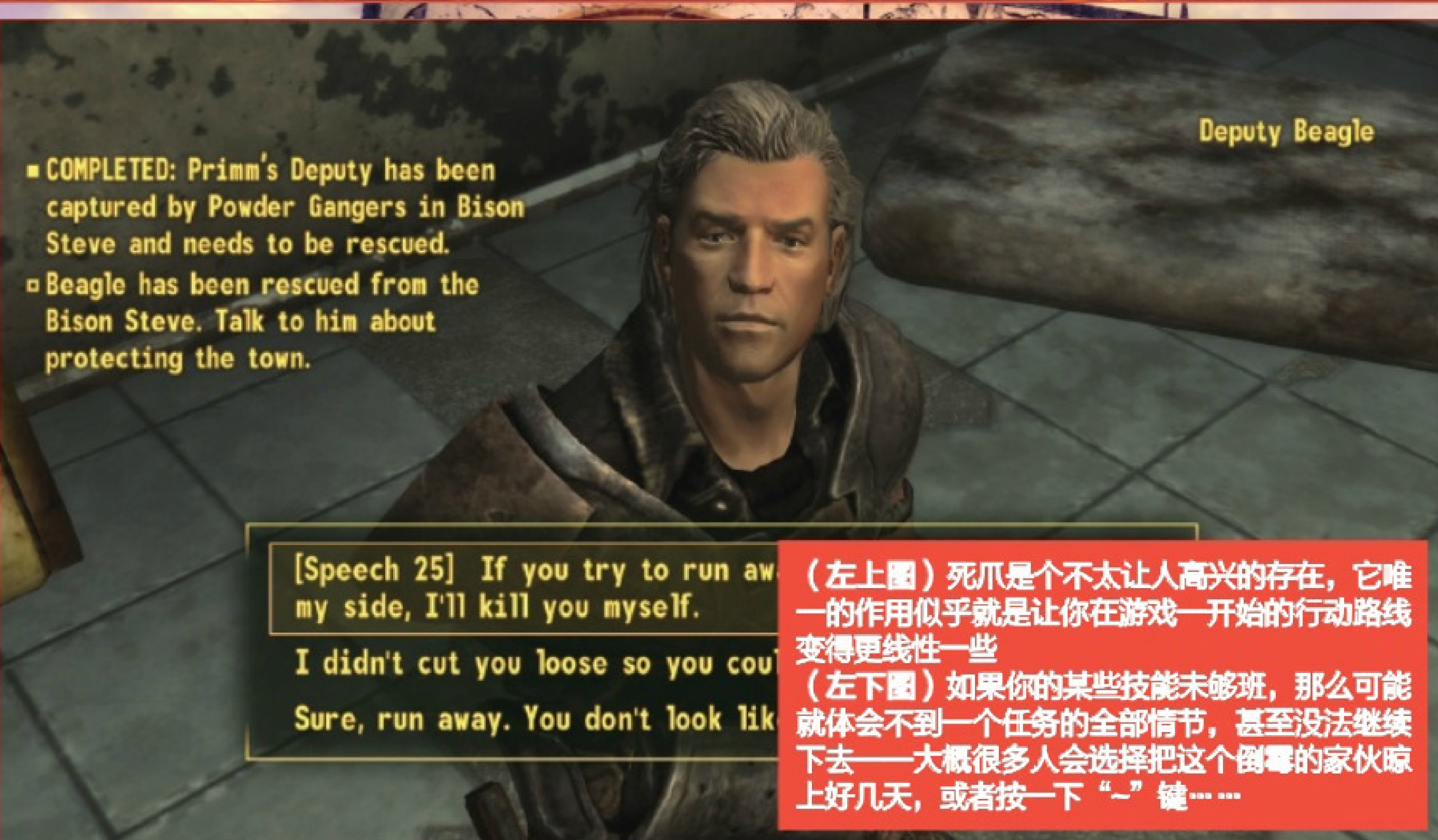
我的看法是：分总结构或总分总结构的任务树，虽然加大了测试员和设计师们工作的难度，也是FNV中大量逻辑Bug的根源，但它是值得的。它是一个比纯散布式或纯线性更出色、更有想象空间，也更有表现力的形式，能够同时顾及支线任务的复杂度和主线任务的宏大叙事。绝大多数任务都应当被组织起来，而且从任意一个地点都可以进入。那种散布式的重复Farm任务应该从我们的设计手册里拿掉了，我们终于有一个系统性的办法，可以来做非线性的叙事了。

虽然这个复杂的任务网设计造成了一些Bug，但完全不能掩盖这个复杂、精细而美妙的主线任务树的魅力。而且在这个任务树中，设计师已经考虑了不少各种各样的可能性——我举个例子：分支任务里有各种各样的和不同派系为敌，并且会影响他们和你关系的任务。在NCR的统治范围内，几乎每个人都痛恨恺撒军团，你做分支任务时不可避免会和他们为敌。如果按正常故事发展，这些分支任务只有等到你选定了盟友后才可能着手尝试，但通常来说这时已经太晚了——稍等。在你完成了第一周目

（右上图）就算你曝光恺撒的手下，以后照样可以跟他称兄道弟

（右下图）为什么Xbox 360版只有7.5分（PC版都得到了8.5的分数），因为主机版没有控制台，出了Bug不能救吧……关于“游戏Bug众多”这一点，GameSpot说说错——辐射维基（http://fallout.wikia.com/）上关于FNV Bug的描述多到无法用一个专门的页面装下。如果你碰到了Bug，可以在对应任务的条目下找到Bug的解决方法。但是除去Bug，对黑曜石来说，FNV是一次耀眼的进步，而不是退步。他们的Bug已经比以前少多了，而且也不太影响游戏（几乎都能用控制台解决），黑曜石以前的游戏只能哭着读进度







（左上图）死爪是个不太让人高兴的存在，它唯一的作用似乎就是让你在游戏一开始的行动路线变得更线性一些

（左下图）如果你的某些技能未够班，那么可能就体会不到一个任务的全部情节，甚至没法继续下去——大概很多人会选择把这个倒霉的家伙晾上好几天，或者按一下“~”键……

的游戏之后，你肯定会想，如果我先去把这些任务完成了会怎样呢？把恺撒的盟约破坏掉，把他的前锋部队歼灭，把他的营地灌满核废料！接着你会发现，即便你干了这么多坏事，当主线剧情终于进展到“总”的那一步，你要去和恺撒开始外交接触时，恺撒会顾全大局，捏着鼻子把你干的所有坏事都忍下来（关系重新变成中立）。当然，如果你现在再去接这些任务，专横的“罗马皇帝”还是会毫不犹豫派出杀手和你翻脸的。类似的设计，在任务树和结局列表中都随处可见。同样的任务完成方式，不同的势力结局会产生不同的结果：在NCR结局是一件好事的任务完成方式，可能到了恺撒结局就变成了一件坏事。

当然，像《辐射3》一样，那种只由玩家探索触发的自由任务和关卡设计师特意摆放的场景仍然存在，玩家不必完全成为任务线的提线木偶。所有的避难所（Vault）都还保持着三代的本色，虽然有任务，但是Vault本身的故事还是全部都由探索来发现，由地上的尸骨和电脑的邮件来述说。这一次，你万万不能错过的是Vault 11的故事。那是个进行选举实验的Vault，每年人们都要选出一位监察者管理整个Vault……然后他就要为了整个Vault去死。每年不死一个人，电脑就会切断一切生存供应。而你可以在这里的电脑和尸骨中看到最后一次选举的所有故事，看到那条通向牺牲之路的走廊，看到最后的电脑……和结局。

硬派模式

我们已经忘记叫了多久的硬派模式（Hardcore）了。大概从《辐射》开始，就有很多人等着要喝水、吃饭、睡觉的“辐射”，以便忠实再现“生存”的感觉。好了，这次你们这些硬派玩家终于可以高兴了，FNV有硬派模式！和“辐射”槽一样，你有饥饿槽、口渴槽、疲劳槽。这3个槽的加入终于让所有食物、饮水和床铺都有用了，算是个可喜的改进。遗憾的是，这几个系统略有些生硬，和游戏性本身关系不大。它可有可无，只是让玩家搜刮的时候多了一些动力而已。硬派模式的另外几个改动就很要命了：同伴会死、子弹有重量……玩了一阵以后，我不得不可耻地承认，我不硬派……悻悻地用控制台改大了负重，又下了同伴不死的MOD（MOD真是害人啊，我也光顾着找MOD捏美少女了，耽误了不少时间）。

另外一个值得商榷的设计，是游戏在界面上完全没有做出任何改动。我能理解黑曜石不太敢改动Bethesda基本界面代码的想法，但于情于理你们也该稍微美化一下，改进一下不友善的地方吧？这么完全保留《辐射3》的数据，也难怪一般玩家看到了，都说你们是个资料片。UI改进实在是事半功倍的事情，每次苹果都是稍微改进了一点就拿出来大肆吹嘘又出了个新版本，然后果粉们就大赞着“乔爸爸真是个天才”，上去大买特买。你们也适当学学啊，改不了代码改UI外观，改操作体验总行吧？不说别的，Pip-Boy那个纯文本道具栏头疼死了…… P

（左上图）有许多事出乎你的意料，比如这个救了你性命的机器人不仅仅是新手村——甘泉镇上的一个摆设
（左中图）ED-E是一个好伙伴，还会带给一个漫长的、刚开始时可能让人不知所措的任务线
（左下图）神奇女侠出现的概率虽然低了点，但是……这样真不错！











（右上图）这个游戏带给某些人的乐趣点是，就算每个NPC都能捏成Ghost姐姐这样，还是要装一万个美少女MOD
（右下图）关于硬核模式……为什么会有睡觉饿死这种段子的流传……

T组在这一作CoD上不可以说不尽心尽力。一反系列传统采取悬疑气氛的故事，是诚意的证明。加入的诸如SR-71指挥小分队行动（凭借60年代的技术手段，又穿越了……为什么要说又？），以及分两个视角两个角色对同一个事件进行叙述（Rebirth岛突击）等创新的手法也不可谓不全心全意。最后的Revelation过场也相当有新意，但是他们在基本手法上与Infinity Ward的差距是无法用诚意来弥补的

CALL OF DUTY BLACK OPS

T组的"使命召唤"

尽皆过火，尽是癫狂

电影《搏击俱乐部》中的Tyler Durden同学曾教导我们：没有痛苦，没有牺牲，就没有一切。以往的"使命召唤"系列，总是有关于伟大战士的牺牲故事；Treyarch小组的这部《使命召唤——黑色行动》，讲述的则是这些战士在牺牲背后的痛苦故事。

■特约评论员 Tiberium（发自美国芝加哥）

这句话精确概括了《黑色行动》的主题，但这个游戏的主题和内容之间却差着十万八千里。

气氛渲染好手

Infinity Ward横遭变故，T组终于从原来的"备份"一夜变身，接过前者扛起的大旗，成了CoD系列的正统制作组。经历过一个半心半意的《战火世界》（Call of Duty: World at War），T组也加入到了由IW开创的"现代战争"中来。"你所知道的历史，全是谎言！"黑色行动开始了！

不同于以往CoD一贯直来直去的新兵入列开场，《黑色行动》真真正正来了一次"黑色"揭幕：整个游戏的关卡全都是玩家所扮演的主角Mason在经历拷问时的记忆串起来的，这让CoD带上了一种很特别的悬疑气氛。T组的确很努力：在"现代战争"系列将历史上所有战争电影的经典段落抄得差不多以后，《黑色行动》用悬疑电影佐味还是有几分新鲜感的。同时，游戏聪明地避开了广受争议的海湾战争等背景，选择去演绎上世纪60年代起的越战，毕竟那些涉及越战的电影——《现代启示录》《全金属外壳》《野战排》《阿甘正传》……几乎是一座大金矿啊！就这样，闪回一开始主角就惊天动地地喊出："我们要去刺杀卡斯特罗。"

一开场就迎来高潮：猪湾事件在这里变成了美国特工刺杀卡斯特罗的黑历史。经过刺激的街头枪战（想起了《现代战争2》的巴西街头没有？），主角一行秘密潜入了古巴基地，并"成功"干掉了这位革命领袖（好吧，后来明白死的是替身），在机场的激烈交火中（这次交火在历史上是真实存在的），主角为了能让运输机顺利起飞，自愿跳下飞机炸掉了跑道上的拦路车辆让同伴们成功逃生，自己却不幸被俘……

玩家在这一关中根本就没有喘息之机，从头到尾都处于激烈交火的状态。比起刚过去的没有高潮的新《荣誉勋章》，玩家不禁要大赞："还是CoD爽啊！"

紧接着主角就被送进了苏联的Vorkuta煤矿劳动营。经历了残酷的一年后，经过长期谋划，主角与在狱中结识的生死好友Reznov（没错，就是《战火世界》中的那个红军大叔）在狱中发起暴动。不得不说T组在渲染苏联关卡的气氛这一点上的确是一把好手。和《战火世界》的柏林关卡一样，气氛都渲染到了最高潮。当Reznov打开大门，玩家拿出那挺莫名其妙出现在苏联监狱中的M134火神炮（这东西到1964年才真正服役）时，所有人都有了一种化身"州长"的错觉。死亡的火镰收割着敌人的生命，越狱的9个步骤最终完成，玩家还没从刺杀卡斯特罗和猪湾机场的火雨中醒过味来，便被T组刺激出了新一轮的肾上腺素。

向自己致敬

经过摩托车大逃亡后主角成功回到美国，然后被荣幸地请到了五角大楼，还被当时的美国总统肯尼迪荣幸地召见。这一段纯粹的主视角过场过后，另外一段黑历史开始了——潜入苏联拜科努尔（Baikonur）航天中心破坏苏联的导弹发射行动。

航天中心到处是火箭和飞机残骸，与其说是航天基地，不如说是大型垃圾场。不出意外，主角们的行动掉了链子。于是大型焰火枪战表演开始了，经历一系列的冒死突击，主角和战友们终于冲进了发射场的指挥中心，然而火箭已然升空，控制中心已经无能为力。这个时候，在指挥中心外面的箱子里，再一次的，莫名其妙地出现了单兵防空导弹（还是超先进的无线电视制导，事实上，世界上第一种实用的单兵防空导弹“红眼睛”要在1966年才在美军正式服役），主角扛着它完成了“后羿射日”的壮举。

但是这样还远没有结束。伴随着Creedence Clearwater Revival那首著名得不能再著名的反越战名曲《Fortunate Son》，主角来到了越南，加入了越战时期美国最精锐的部队Studies and Observation Group（SOG，侦察组）。结果一开场就遇到了倒霉的溪山（Khe Sanh）战役，被越共铺天盖地的炮火炸到晕头转向，紧接着投入了对溪山基地的防守中。

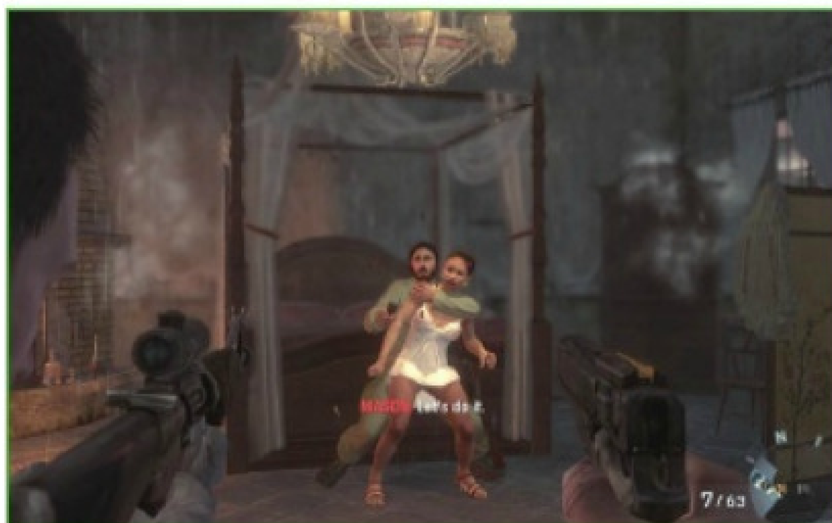
等等！在这里玩家终于觉察到了有什么不对劲：这满山遍野的越共，让玩家有一种似曾相识的错觉：玩家在溪山基地的坑道里零距离遭遇拿着AK47的越共，然后穿过一段隧道，投入到对大举进攻的越共的防守中，最后在击退敌军后反冲击到对面山顶上的越共基地。这战斗流程……这坑道的走向……如果再把越共手里的AK47换成三八大盖，把越南语换成板载冲锋，玩家一拍大腿：这不就是《战火世界》里的瓜岛战役嘛！

没错，在这里T组实现了对自家作品的“致敬”。整个游戏在越南丛林的战斗，无不带有《战火世界》与日军的战斗的浓厚气息。后面甚至出现了在《战火世界》中让玩家头疼不已的树顶狙击手。幸好T组知道玩家对这一点意见很大，只是浮光掠影地安排了几个人强化了这个关卡。

接下来，是顺化（Hue City）战役。漫天的UH-1直升机和地面越军的炮火依然刺激着玩家，让人恍惚中以为这不再是越战，而是星球大战。主角乘坐的休伊直升机还没来得及放下队员便被一枚RPG击中，玩家在绳子上被拖拽着撞碎了一栋楼房的三楼玻璃，喘息未定便投入新的一轮战斗……

掉链子和补锅

很刺激吧？可问题就出在这里：T组在每一个关卡中都安排了无数紧张刺激的段落，每一个关卡都是一个新的高潮，但他们却忘记了最关键的节奏问题。并不是每个地方都得是乒乒乓乓的乱仗才能让玩家忘我地投入。你一定记得“现代战争”两作中，最









（左上图）刺杀革命领袖的瞬间
（左中图）但是他没死……
（左下图）老兵Reznov重现，我想起了Price大叔……
（右上图）这里让玩家有一种“Deja Vu”的感觉……
（右下图）这不就是《战火世界》里的瓜岛战役嘛！

刺激的关卡是从头到尾只杀数人的安静的狙击关；在核弹发射基地那关之前的潜入也选在一个宁静的夜晚，月光皎洁；核弹爆炸之后黑灯瞎火的华盛顿特区也有短暂的节奏缓冲，在黑夜的大雨中前行的小分队与之前壮丽的首都保卫战形成了鲜明的对比。

T组好像不太明白这个道理，他们选择在每个关卡都用足力道，所有的地方都是高潮，结果就是玩家没有感觉到任何高潮。通关的你只会记住无时无刻不在的枪声、炮声、直升机声，所有地方的关卡都差不多，玩家的经历也差不多——被直升机甩下来N次（有趣的是好像没一次正经从直升机下来的经历，除开开雌鹿那次），慢镜头破门N次，被炸得头晕脑胀N次……T组大概认定，即使节奏有问题，只要祭出“敌人密集轰炸”的大杀招，把玩家炸晕了就行。整个《黑色行动》里的任务仿佛就在掉链子和补锅这天平的两端摇摆，我们看不到《现代战争》一代最开始的货轮行动以及《现代战争2》钻井平台那种精心安排、冷酷执行、充满了军事计划特有的精密美感的行动，看见的只有一路的野猪突击，然后计划掉了链子，一行人开始大开杀戒，用干掉所有人这个方法来保证目标的达成。

当然这中间T组也做出了无数的表演段落，直升机被打下来、你的队友暴露了掉链子了、敌人比你先到一步，等等等等，反正不把你弄晕不算完，但最后的解决之道都是“Kill Everyone”。就像在乌拉尔山脉的基地突袭行动，是典型的无脑猪突，而非精密的军事行动。

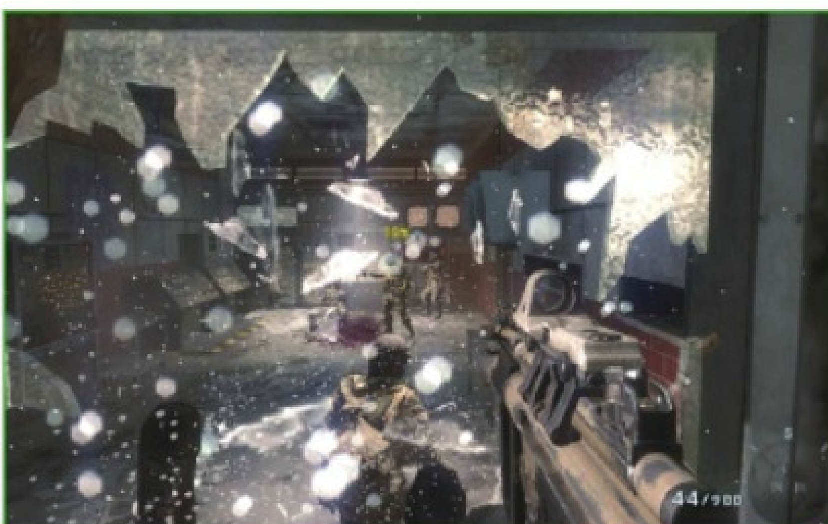
冰箱理论

很多人抱怨“现代战争”两作为了打仗而打仗，整个剧情很难经得起推敲，但等到他们玩到《黑色行动》，会觉得Infinity Ward为了整个故事的逼真程度还是颇下了一番功夫的。他们或许没法做到逻辑真实，但是至少达到了戏剧真实。这或许可以牵扯到电影理论里一个很有名的“冰箱理论”：也就是说，观众看完电影后回到家里，在从冰箱里拿出饮料时突然明白过来，之前电影里的某个段落不是这样发展更加合理么？这个理论表明，在观影过程中，在一定条件下观众会接受电影内在逻辑的引导，而暂时忘记它的合理性问题。“现代战争”系列的内在逻辑至少经得住暂时的引导，在你打开冰箱前还会认为它是合理的——只要接受其中的一些先验设定，整个剧情就比较容易接受。

到了《黑色行动》中，T组已经完全抛弃掉了对合理性的追求，怎么戏剧怎么夸张怎么能表现怎么来。剧情发展到最后，对前苏联Rebirth岛（即沃兹罗日杰尼耶岛，Vozrozhdeniya）生化基地的突击行动已经不能说夸张了，而是堪称奇幻。冷战时期，美国竟然对前苏联领土发起了大规模军事进攻，这用历史逻辑怎么都解释不过去。即便玩家在打开冰箱前就发现了其中的违和之处，T组对剧情的处理也极尽简单——懒得解释，或能糊弄过去就行，反正玩家也不在乎，是吧？

（右上图）慢动作破门、破窗的段落出现了一次又一次
（右中图）顺化战役，指挥空中支援保护装甲车的作战
（右下图）奇幻风格的沃兹罗日杰尼耶岛突击







（左上图）如同大垃圾场的拜科努尔航天中心
（左下图）玩家确确实实体验了一把自己做主角的越狱好戏





于是我们看到，在突击行动激烈交火中，苏联人居然在自己的基地里释放毒气，整个基地都陷入一片黄色的致命雾霭中，玩家就在这种情形下穿着防化服与同样穿着防化服的苏联人作战。这奇幻的情形真正是《黑色行动》的最佳写照。

武器设定

为了追求戏剧性放弃真实在本作中达到了一个境界，这就是让人无法忍受的武器设定。所有人都穿越了：1961年猪湾事件就出现的平顶机匣带ACOG瞄准具的M16、拜科努尔行动中出现的带瞄具的MP5K，越战中越共普遍拿着各种带着光学瞄准镜的AK47、RPK（还有顺化战役中出现的SPAS12）、越战中漫天飞但直到1970年以后才正式服役的雌鹿武装直升机、苏联行动中出现的AUG和FAMAS、1968年出现的AK-74U，以及达到了最高潮的在九龙关卡中出现的G11（1990年才正式研制成功，从来没有正式装备过）……总之，这已经不是《现代战争2》那俄罗斯士兵扔下的满地TAR-21和FN F2000能够比拟的了。在《现代战争2》里玩家或许可以装着看不见，但在这里，再迟钝的人也应该注意到了吧！

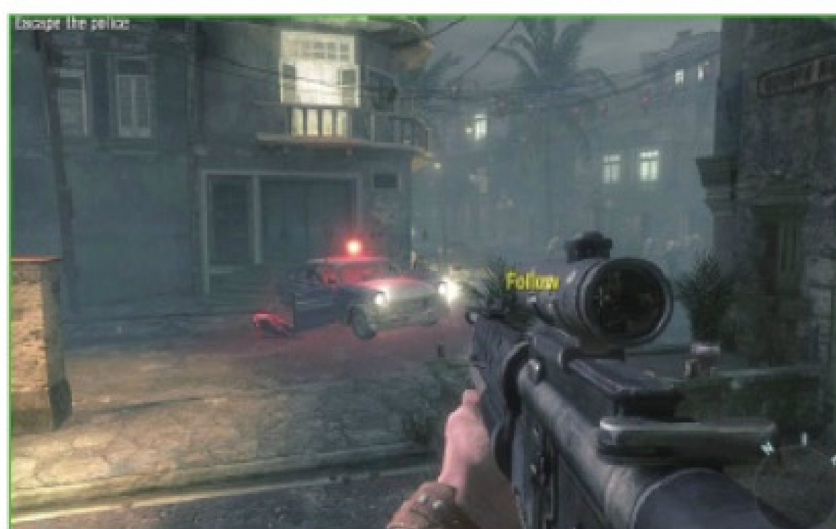
最后主角一行人穿着干式潜水衣潜到起码40米深水下的潜艇基地，然后在潜艇基地倒塌之后光着就从水底游上来……这，这是何等的超人体质啊！

作为一款新派FPS，没有载具关卡简直是对不起人。相比载具关基本上算是点缀的“现代战争”系列（当然要记住杰出的扮演AC-130炮手的“死神降临”关），《黑色行动》的载具关算是价格便宜量又足了。玩家看到E3演示的那个驾驶雌鹿到处扫荡的场景大概会很兴奋，但真正玩起来的时候就会发现不是这回事：这没有高度控制、只有方向控制的直升机自主驾驶的操作，实在是异常扭曲（别提后面还有相当荒诞的直升机对射情节）。相比之下，在滚石乐队的越战名曲《Sympathy for the Devil》伴奏下开着武装冲锋艇大开杀戒的感觉会更好一些（这首主题曲的选择非常明智）。至于最后的货轮扫荡关卡（想起来《现代战争》一代的开头没有？），开始还行，但是一旦荒谬的直升机对射出现又变成了奇幻风格，更不要提其中的内在逻辑性问题：都要世界大战了，在古巴——也就是美国墨西哥湾沿岸——的战斗居然就几架小直升机，没有美国空军的支援？等到扫荡完毕美国海军才姗姗来迟，做派很像侦探电影里的警察，总是等到侦探抓住凶手后才会出现……

T组的痼疾

最后不得不提到的是，T组开发的这个“使命召唤”系列，某些痼疾仍然没有改善，甚至有所恶化，比如弱智到极点的队友AI，还有枪法极准、子弹似乎可以拐弯的敌军士兵——无论你蹲哪个旮旯角落里，他们都可以通过那么一点点缝隙准确地命中你（我们就不提中弹后千篇一律抱着断了的左手倒下的敌人了）。哦对了，











（左上图）上世纪60年代就有如此高科技……
（左中图）在1961年就出现了带有全息瞄具的平顶M16，佩服佩服啊
（左下图）扮演SR-71黑鸟侦察机的飞行员
（右上图）G11，大概是游戏里穿越得最厉害的一把枪
（右下图）直升机开起来远没有看着那么爽快，特别是还有荒诞的直升机对决……

通关的玩家大概还不止一次看过两边的AI角色互相面对面却毫不动弹的情景。更有甚者，队友有时死活不往前走，回去一看才发现原来在某个地方蹲着个一声不响的敌人，你得把他毙了才能够触发下面的剧情。

Infinity Ward的CoD虽然也有一堆毛病，至少有一点是可以保证的：就是你的背后肯定不会出现敌人。T组CoD的一个特色就是在某些地点你一定会死的非常窝囊，因为不知道从哪冒出来的冷枪冷炮就会把你打中。这一点在九龙关卡达到了最高峰——你在这关积蓄的怨气和怒火会比《现代战争2》的巴西巷战多十倍，因为有无数躲也没地方可躲、四面全是敌人而队友AI还傻得要命的地点，让你不明不白就死掉重来。

在越南溪山的防守阵地任务中，当玩家从坑道里出来，听见在那里防守的“马晕”（Marine）正用无线电与B-52机组大吵大闹，估计会有无数人认为那里的任务目标是让我们重现无数越战电影中经典的一幕：呼叫F-4投放零距离凝固汽油弹（Danger Close是也），然后玩家要死掉无数次才能明白，原来这里不是用无线电呼叫凝固汽油弹，而是用脚“呼叫”凝固汽油桶。在这里除了AI突然冒出来的两句话（这时候玩家通常正忙着躲子弹，啥都注意不到），没有任何其它的任务指示要你这么干。

尽皆过火，尽是癫狂

T组在这一作CoD上不可以说不尽心尽力，但是他们在基本手法上与Infinity Ward的差距是无法用诚意来弥补的。“尽皆过火，尽是癫狂”是影评人对港片巅峰时期的评价，这个评价用在《黑色行动》上正合适。戏剧化段落要有，但安排上不能如《黑色行动》这样，为了戏剧化而戏剧化——魔鬼要体现在细节之中。

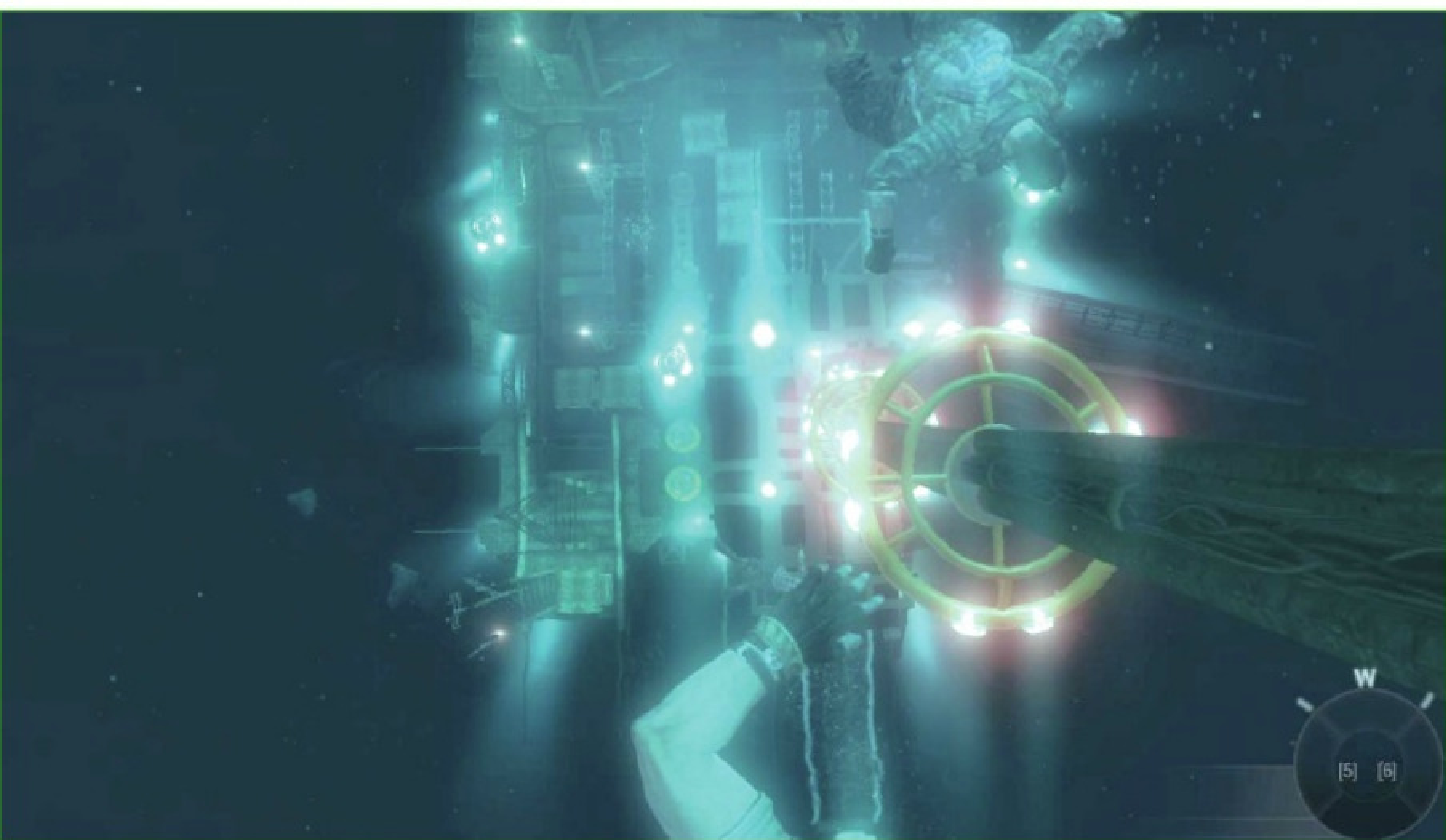
我特别想提的一点是，《现代战争2》中有一个很小的细节：当玩家从华盛顿特区的地堡走出来时，一转身看到的是在血战中烧红的天际映衬着残破的华盛顿纪念碑。这里无疑是个刻意安排：坑道走向正是如此设计，让你一眼就能看到这个景象。就是这样一个无言的设计，造成的震撼比其它任何场景要素都要大。

T组缺少的正是这种细微之处见功力的安排。用密集的表现桥段对玩家进行肾上腺素轰炸，这让我想起了两部“变形金刚”电影的差别：第一部刚刚好，第二部看着就让人想睡觉。玩家可能一次两次会对这种风格买账，但是多了，就很难说。

最后归结到Activision的发行策略上来，正是他们本身的贪婪和急功近利逼走了Infinity Ward的骨干，对CoD系列进行一年一作的近乎破坏性的开发，能维持多久是个问题，君不见当年的2015小组出走，“荣誉勋章”系列从此一蹶不振么？如果如传闻中的那样，Raven小组即将接手《现代战争3》，那么和Treyarch类似，它们都是长久以来只做外包的二线小组。

Activision不能总是把除了大卖的之外Title尽量砍掉，下一个被杀掉取卵的，希望不是“使命召唤”。P

（右上图）九龙，这大概是本作最令人火大的一关
（右中图）Relevation这个过场很多地方让人想起了前不久的《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》
（右下图）可以作为慰藉的是，这次的僵尸模式异常地有范儿

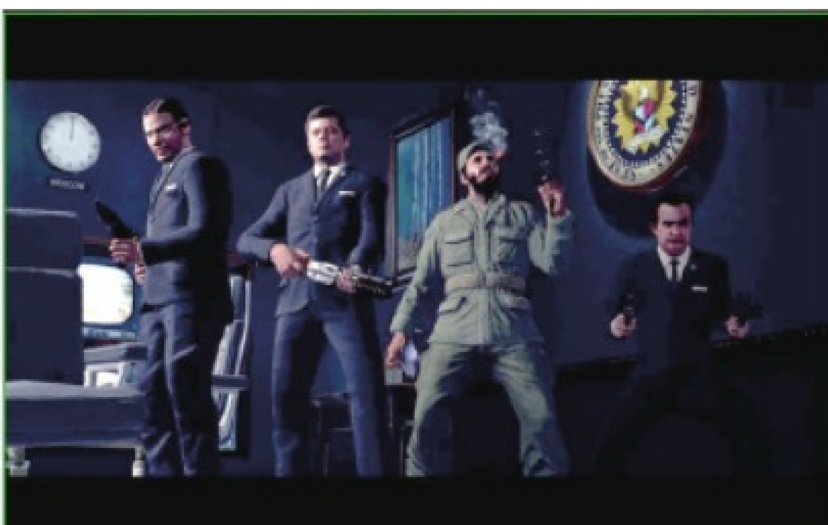






（左上图）潜入水下的潜艇基地
（左下图）然后没有任何装备就从起码40米深的水下游上来，这体质……





PES2011 vs. FIFA 11

360度时代

请别联想到361°之类的关键词，我们这次要瞄准的是两大足球游戏系列。关于它们，有几个历年传下来的经验值得借鉴，比如不要期待它们做得多真实——和漫长的系列发展史相比，时隔一年的新一代也许不过是改改Config文件，更新了转会数据而已。

就像你看到的夺冠动画一样，不要每年都期待那么多，它可能只是去年、前年的翻版



■策划 本刊编辑部
■执笔 防弹手柄、Merlinpinstaff

关于两大足球游戏系列，有几个历年传下来的经验值得借鉴，比如，不要期待它们做得多真实——和漫长的系列发展史比起来，时隔一年的新一代也许不过是改改Config文件，更新了一下转会数据而已；还有一个经验就是懂得适应——你曾是无敌的浪射之王，是可怕的头球终结者，抑或是骄傲的盘带大师，但如果制作人员不高兴，你顷刻间就可能失去一切，同时还要没事就安慰自己：割了重练没什么丢人的，大家都是从零开始……

前言
PES与FIFA，十年倥偬

丢下手柄想一想，时间已经是2010年了，距离你用3D加速卡神气活现地玩着足球游戏王者《FIFA 98》已经过去了很久，距离你用“Bleem!”蹩脚地模拟着还没有多少人知道的《世界足球胜利十一人97》也恍如隔世。游戏主机已经跨越了3个世代，足球游戏还是这两家独大，你曾经很庆幸，激烈的竞争关系会推动WE系列（即俗称的“实况足球”，欧版为PES系列）和FIFA迈向新的高峰。可时间过了这么久，你也许该沮丧地承认，它们的表现距离你曾经的期望值还很遥远，但是也别彻底丧气，它们的确在竞争，而且还会这样慢吞吞地竞争下去。

在新世纪的最初10年，这两大游戏斗争的直接福利就是PC玩家获得了PES系列的垂青。PC这个平台上本来没WE系列什么事，那时候PC和主机玩家几乎毫无交集，直到PS模拟器诞生，这些可怜的电脑党才头一次领略了日本人的足球游戏是多么富有想象力。从WE5开始，KONAMI推出欧版的PES系列，同时WE5也是PS2上的第一作“实况足球”。2004年12月2日，PES4延迟两个月首次发行了PC版，此后各种补丁程序的繁荣让PC一夜之间成为发行平台中的宠儿，也让PES系列的预订和实际销售数量在欧美地区称雄。到2006年发行广受好评的PES6为止，PES系列经历了史上最好的时期。当时的FIFA足球仍旧在为AI错乱

和不知如何传出直塞球着急，《FIFA 2003》更是以上缺陷灾难性的集大成者，它显得急于改进，它显然是个半成品，但也成为此后成功路上革命性的实验作品。

在PES这头，玩家以为他们永远可以笑而不语，可谁能想到高塚新吾的团队竟然掉了链子呢。2007年底的PES2008头一次领略了玩家失望的眼神，你忽然间发现，K社对次世代平台不够熟悉，制作理念也太过保守，PES2008甚至没有为Xbox 360制作的、试水性质的WEX评价更高。大约在此同时，（PS3和Xbox 360版）的FIFA系列抛弃了过去的引擎，并且制订了主机版优先的策略，渐渐成为次世代至今最成功的足球游戏。总之，它们洗白了自身，而且竟然开始展现王霸之气了。

之后，次世代两大足球游戏的此消彼长貌似带来一个严峻的问题——

你选谁?

是的，就算是在“完全实况”论坛潜水一万年的网友，也会在两大足球游戏发售日那几天忍不住冒出来“大放厥词”；隔壁的某某FIFA论坛同样如此。在占据绝大多数汪洋大海一般表忠心的言谈之间，总会有“FIFA删了，还是没手感”，或是“实况我要跟你说白白”之类的帖子载浮载沉。随便你停留在哪个页面，“K社脑残，什么烂视角”，或是“彻底没速度怎么玩啊”等等叫屈抹泪的抱怨不绝于耳。我记得五六年前不完全是这种气氛，每到这个时节两个系列的拥趸会爆发出惊人的能量波，用口水战消耗自己的青春活力。最近几年却渐渐和谐起来，实况论坛里开放《FIFA Online》专区的事都可以有，还有什么是不能平静对待的呢?

最后冷静下来，你得承认，不管FIFA再好，还是PES再烂，已经培养了十几年的玩家群体已经不再会有什么戏剧性变化的可能了。你选谁？这其实早就不是每年我们死掐着不放，非要弄个你死我活的要点。除了少量骑墙派，大多数人终归是喜欢FIFA的还去赐FIFA，喜欢PES的继续去适应视角变化。

世界已然如此，我们还是换个角度来审视两大足球游戏吧。

《FIFA 11》篇
基础、革新与“傻瓜”游戏

FIFA的基础

以主机为例，FIFA走过了很不平凡的几年。《FIFA 08》被认为是系列的腾飞之作，在历经后续5款作品（含《UEFA欧洲杯2008》和《2010 FIFA南非世界杯》）之后，FIFA系列被认为遭遇了创新性的瓶颈。确实，拿到每一款FIFA的新作，前一作的基本玩法完全不需要过渡便可很快上手。





（左上图）EA Sports关于认定，PC玩家也可以承受这种高画质的互动体验……
（左下图）抢断很真实，也很智能化

（右上、中图）相比PES系列那么多可以设置的东西，EA的战术菜单仍旧简陋了一点
（右下图）边路配合突破仍是高效率的突破手段







即便主机版《FIFA 11》加入了Pro-Passing这个堪称颠覆性的传球系统后，我们也不会对比赛的掌控感到茫然，很快就能融入其中。在熟悉的操作和玩法之下，我们可以感觉到每款新作在底层模拟系统上的进步。“次世代”FIFA的创新性，并不体现在加入多少直观的卖点，而在于其内核对足球运动再现度的提升。

《FIFA 08》的内核是由几名从原“冠军足球经理”开发组Sports Interactive挖来的制作人构架起来的，初期细节上还显得相当粗糙，但它解决了对足球比赛攻防关系的模拟，引入了防守区域、进攻层次、球场空间利用、身体对抗等等在WE主导的“粗线条”模拟时代初步提出但多数没有彻底实现的概念，FIFA系列在系统框架上第一次取得了领先地位。

从最底层的东西做起，先打好一个地基，然后以自下而上的方式去实现对足球运动的模拟，这是个水到渠成的积累过程。后续作品卖点的加入，均从属于游戏的内核，再重要的新特性都不能超越它的底层框架，更不可能给玩家们一些脱离绿茵场规则去创造奇迹的权限，这也是为什么近来FIFA系列新意的体现不够直观的原因。按照目前稳中求变的思路，我们可以断言FIFA可以有进步，但出现从《FIFA 07》到《FIFA 08》的突破，可能性已经不大。

“傻瓜”游戏

足球游戏要“娱乐”还是要“模拟”，其实这是一个伪命题——一个没有“模拟”的足球游戏是不可能有“娱乐”可言的。要走模拟路线，游戏开发者就必须面对这样一个难题：相比篮球，足球是一项节奏较慢且高失误率的运动，将90分钟的比赛时间压缩到10分钟的游戏时间，追求真实就意味着双方玩家一局比赛的机会屈指可数，甚至会遭遇“零封”。因此，FIFA采用了一个保守的处理方式——将整个球队的运转“傻瓜化”，球员的进攻和防守跑位在无需玩家干预的情况下进行。具体的做法，一是靠AI球员较为积极的无球跑位意识，二是靠LB键实现的主动跑位呼唤。解决了这些后顾之忧后，玩家只需要专心搞好停、传、带、射4个基本面（这恰恰是球员在场上发挥自身能力的核心命题），即可享受流畅的比赛过程。

在防守方面，AI球员卡位意识良好，玩家只需要控制一名球员，即可迅速弥补阵型中的漏洞。再加上自动模式的短传、直塞对出球线路和力道的控制，很多需要玩家自己把握的东西，都以“傻瓜”化方式实现了。比赛过程中既有真实的攻防节奏，同时也有较为流畅的攻防组织。靠这种保守的解决方案，FIFA实现了模拟和娱乐间的平衡。不过，FIFA系列近年来在操作感和进攻方式上所遭遇的瓶颈，恰恰也源于EA Sports的这种保守。

正由于“傻瓜”化的操作已经成为制约系列发展的瓶颈，因此本作中我们看到制作组的“放权”，将原本那些为了流畅而通过AI进行修正的











（左上、中图）在球员庆祝方式上，两大足球游戏的设计者都没怎么费脑子，基本上还是前几代那些花样
（左下图）关于传球的力度条设计，PES和FIFA的处理不谋而合
（右上图）伊布拉这记轻巧的后脚跟射门，体现出了FIFA系列在努力还原球员们的个性
（右下图）一切放权给玩家，玩家被允许操作的内容越多，比赛也越来越不会充满“被修正感”，进球就显得更有真实感

东西，重新交给玩家进行控制，再度为FIFA系列引入了微操作的概念。以每脚传球需要蓄力的Pro-Passing系统为例，它并不是简单的等同于以往的Manual模式传球，而是将传球队员的力量、身位与接应队员在得球后的下一个动作，用动态化的方式进行呈现：传球力道过慢会导致皮球更容易被对方拦截，力量过大，会给接球队员的停球以及下一个连接动作带来负面影响。这一系统制约了以往很多简单有效的进攻方式，首先是“弹珠”式传球所导致的高节奏——其根源在自动传球对传球力量的修正，使一脚出球的准确度过高。FIFA玩家经常嘲笑PES2010对战中常见的703阵型，其实FIFA系列的中场概念未必就好过多少——由于短传准确度过高，皮球通过中场非常容易，经常三四脚就可以传到禁区前沿的危险地带，在这一过程中，FIFA的“傻瓜”设计恰恰起到了反作用。

Pro-Passing的引入，并非源于制作组通过刻意降低短传精度，或是增加所谓“主动失误”的方式去“找平衡”，而是将影响传球准确性的力道和线路两大要素交给了玩家自己去控制，通过操作，而不是外界的辅助去实现流畅的攻防组织。在上手阶段，你可以感到每次传球都需要蓄力，还有一个类似《战争机器》中“完美上膛”的最佳蓄力点，确实有些画蛇添足的嫌疑，因为在激烈的争夺过程中，我们根本无暇顾及蓄力槽上的“最佳力道点”的位置。不过到了对战时，就可以很快领会到制作组的良苦用心：在两支球队重兵囤积的中场，想在人缝中将球送出，实现三条线之间的连接，需要良好的视野和判断力，体现在操作上的就是对蓄力时间和LS方向摇杆的精确把握，稍有不慎就会造成传球失误。

就像真实的比赛那样，中场是双方寸土必争的焦点，也是一场90分钟比赛厮杀的主阵地，而不是像以往的FIFA系列那样，Box to Box，战火总是在双方的30米区域燃烧。再如边路球员突破到底线后的倒三角进攻，想给中路跟进的锋线队员喂球，就必须掌握好自己的传球力量，如果球速过快，前锋队员又是在不作任何调整的情况下拔脚怒射，那么结果就跟现实一样——球踢歪了，向着角旗，甚至向着边裁的位置飞去……如果我们在操作选项中打开Passing Power Assistance选项（向前作那样由AI修正力度），就会发现《FIFA 10》中熟悉的“乒乓球”又回来了，以往那些高效的进攻套路依然有效，真实的比赛节奏转眼之间便荡然无存，从中不难看出Pro-Passing的用意之所在。

今年主机版用于模拟球员个性的“Personality+”系统，其象征意义要超过实际意义，它代表着FIFA系列在底层日益完善的情况下，开始着手处理顽疾——对球员个性以及足球比赛中不确定性的模拟，此二者也正是足球的最大魅力之一。

突破和遏制

也许是因为以往FIFA中过人实在太夸张了点，进入次世代后，使用RS摇杆控制的Free-Style特技过人动作依然保留，但在使用上受到了极大的限制。“过人难，难于上青天”的正面意义在于限制了“跑跑流”“带带流”这些极端打法，巩固了球场上的攻守平衡关系，但现在毕竟内核已经成熟，EA Sports应该有足够多的自信，放宽游戏规则对盘带和过人的限制了。

真实的足球场上攻击队员与防守队员的1v1通常是这样的：攻方带球快速前进，守方则放低重心后退。此时的主动权是在持球队员一方，因为他们可以决定在什么时候以何种动作突破，守方之所以不敢轻易上抢，是因为这样做的后果就是一伸脚便可能被完全过掉。

在FIFA系列中又是怎样一个情形呢？请看：攻方球员不敢轻易做技术动作，因为就连一个简单的绕跨动作，都需要LT键结合RS摇杆的绕圈操作，其复杂程度不亚于格斗游戏的出招表，输入过程以及球员做动作的延时，完全可以给守方的上抢创造机会。想要施展“花活”，就需要在距离防守球员3米左右的距离，这样做的后果就是漂亮的过人动作既没有骗过对方，而且由于动作过程中无法取



（上图）盘带大变之后，想像“编辑部技术第一”的8神经那样带球进大门就要重新练起了
（右下图）适应了PES2011之后，禁区前的重炮手们又开始发威了，只要你的防线有一丝漏洞就可能铸下大错

消，收招后直接和对方撞一个满怀。此时的优势反而是在守方，他们只需要缓步后撤，在对方不得不做摆脱动作的时候来一个突然袭击——FIFA中的后卫们的拦截动作和身体优势实在是太大了，这让攻方球员的技术动作常常还没有做完，就已经倒下了，对方还很少会犯规。

至于靠变速、变向这两种最基本的方式实施突破，由于FIFA中防守球员的重心概念一直并不强（《FIFA 10》之前的守门员干脆就没有重心，任凭你怎么晃，他们总可以以“太空步”从不可能的位置将你的脚下球截获），身体优势又过于明显，因此成功的几率并不高，这也是为什么梅西这类球员在之前作品中显得相当废柴的原因。

主机版《FIFA 11》让我们看到了一个希望，这就是模拟加速（Analog Sprint）系统：以往足球游戏的带球速度无非就是慢速带球（速度最低、变向灵活）、常速带球和高速带球（由于惯性和趟球距离的过大而容易被断），相当于汽车的手动挡，一个档位对应一个速度，但像梅西这样的球员在带球突破过程中，并非只会有3个档位的速度，他会根据防守队员的站位动态地调整速度。所谓的模拟加速，正是对这一特性的再现：根据玩家按下RT键的力度（深浅）来反应球员的加速程度，这样球员的带球速度不再是恒定的，也不是以球员属性中的Speed值事先量化好的，而是由玩家来自主决定。比如想要梅西进行现实中的小碎步变向过人，只需要轻轻点下RT，结合方向就能完全实现。用按键力度就可以实现大趟、普通、慢速带球，通过速度的变化来扰乱对手的步伐，使其跟不上节奏，最终由于丧失重心而丢掉防守位置。解除对过人难度的限制，并非让过人简单化，而是让那些长期以来被打压的“小、快、灵”球员得到彻底解放。

《职业进化足球2011》篇
异曲同工的进化路线

PES2011是一个需要“用心”去玩的游戏。

怎么？你觉得“用心”这两个字俗不可耐？那么想想看，PES2011里面既没有PES2010中你熟练得不能再熟悉的盘球按键，也不再有类似《FIFA 11》的可以继承前作的元素，K社的PES Productions采取了推倒重来的态度面对他们在次世代以来第四款PES游戏，同时也基本上否定了前面3款游戏零敲碎打、小修小补的系统设置。这样自然就考验到了你的“用心”程度。如果“用心”不够，你大概踢上三四把就会把它扔在一边；如果多用一点心，比如像“大软”编辑部这些











（左上图）以迟钝著称的PES小组，更新起球鞋广告来就勤快多了
（左中图）裁判终于精进了一些，但铲球又有点不对劲儿了。PES小组似乎只制作了两种被铲后的动作，一种是这样的……
（左下图）另一种是这样的……
（右上图）只要你找到诀窍，下底传中仍旧是得分的一大法宝
（右下图）绿荫传奇模式改进了不少，虽然这名德高望重的老教头像施大爷一样战术水准极为粗糙，但毕竟让你在比赛中有了发力的目标

家伙一样，忙里偷闲地练上个把月，那么你对这款新作的印象可能有很大改观。

“我不能接受！”

没错，这是一次彻底的革命。PES Productions玩了一次真的：他们曾在PES2010就提出了360度传球，但是你用摇杆的感觉跟八方向几乎没什么区别。现在却不是这样了，配合新的带球动作，那种真正360的灵活感呼之欲出。可是从负面意义上说，这又是PES面临的一大难题，因为出球的方向要求得更加精确了，那些用惯了手柄十字键操作的玩家也许一时很难适应，或面对新增的球员动作、缓慢的节奏和微妙变化的手感，一时间无可适从。

和FIFA系列一样，PES2011也把比赛的控制权完全交给了玩家：不再有任何的AI修正，所有的传球都要求蓄力，所有的射门都可能放高炮；一个大力传球可能直接出界，一个无力的向前传球会累及前场队友——他必须飞奔回中场参与抢截。

除了360度传球，带球中的假动作设定也几乎完全修改，R2键上的一些盘球动作仍旧可以使用，可大量PES2010中招牌式的假动作操作也已经被改变。哦，当然，还有新加入的、被戏称为“搓招”的假动作连协预设呢！怎么办？那些技术型玩家除去“割了重练”好像并没有别的办法。

最后不得不提到让许多人感到郁闷的视角改变，一些习惯了远距离宽视角的玩家无论如何也无法适应现在这种模仿电视转播效果的变化，特别是在禁区内对球路和落点的判断准确性大大降低。这种判断失误其实很好理解：从简单的几何透视原理来看，原本多年不变的默认视角只在屏幕的竖向（上下）存在视觉误差，当你横向（左右）推进时是不会出现这种误差的。由于比赛中大多数传球线路都在横向，即便是那些空间感较差的玩家也不会适应起来有问题。

如今电视转播效果的加入，使得镜头远端（球门和角旗附近）的透视关系变得复杂起来。就像你在看一个拥有x、y、z这3条坐标轴的物体，如果3条轴线上都在产生视觉误差，怎么会不让你感到困惑呢？想想你看球赛转播的时候，一脚攻门从全景摄像机的视角看去好像离门不远，只有看慢动作回放才知道其实准星偏得离谱，便是同样的道理。

总之，先放下以上这些系统设置、视角改变是否合理的问题，光是这么多的变化就是轻易不可能被接受的。这远远不是某个评测文章里说“半个小时就可以适应新变化”那么简单。

其实你可以接受

好了，现在随便去哪里弄一个视角修改器，把数值改到跟PES2010默认视角差不多的样子开始游戏。在“公平”的视角下，你感到了什么变化？是的，更丰富的动作、更活跃的AI跑位、更方便的过顶球和直塞球，呃，是的，还少不了更多的越位和为数不少的AI缺陷。就像最近几年的PES游戏一样，每代看起来都好一点，带给你希望，同时也有不可思议的Bug。反正你已经领教了PES2009违反物理规律的变向动作，以及PES2010的无敌传中球、喜欢扑球进门的门将，现在这些前代的缺陷基本上都得到了改进，还有什么可抱怨的呢？

于是，你慢慢地开始试着用摇杆带球，你开始感受到摇杆在控制上的细腻，你开始迷恋L2键的妙用，你开始掌握直塞的力度，你开始喜欢用梅西弓着腰盘球，你开始习惯用阵地战慢慢撕开对方铁桶阵上的缺口，你也会感叹扑球脱手的门将不再白白送给对方打空门的机会。嗯，是的，这一代PES其实并没有那么不堪，只是你习惯了历代PES一贯的操作方式和以速度为主导的反击式常用打法之后，有些无可适从而已。

PES的改革必然会带来阵痛，但是显然它和FIFA一样，已经进入了一个全新的“360度”时代。

结束语
这是用来适应的足球

来看看“大软”编辑部的表现：在苦练一个月之后，似乎PES2011已经被老编和小编们调教好了：原本不着边际的高射炮变成了犀利的浪射破网，原本不够熟练的摇杆控制也能连过数人，原本对角球毫无研究的某人竟然也可以屡屡头球得分……

在上个月中旬刊的“责编手记”里，我们提到“适应”是一种很重要的心态：当你慢慢适应它并能玩得转之后，你就会觉得这游戏设计得真不错，各方面都有所进步嘛！总之，怎么看它都挺可爱。反过来，如果你还处在艰难的适应阶段，那么先去买3个手柄预备着吧！在兴致勃勃地练好盘带、传球和射门之前，我一定还会听到你的诅咒声，但这并不妨碍你在来年秋天继续屁颠屁颠地，第一时间把两个足球游戏的试玩版下回来连打三盘。打完之后你可能会若有所思地欺骗自己：“我觉得进步很大！”或是怒斥一句：“这什么烂玩意儿！”

想开一点，不管你在玩FIFA还是PES，它就是个模拟和对战的工具。“360度”的足球游戏的确带来了更细腻的动作，更细微的操控，但它距离理想中的、真实的足球还很遥远。

总之，不要对任何足球游戏抱有幻想！不要期待商业游戏能够心存善念！次世代的FIFA游戏起码经过三四年才完善到目前的程度；PES2011在这次变脸后，大概也需要两年时间慢慢地去完善细节。永远不要傲娇！不要说“我就是要打脚下”“我就是想盘带”“电脑怎么这么蠢”。醒醒吧朋友！现在的足球游戏恐怕还达不到这种全方位拟真的境界，大多数时候，只有制作人希望你怎么玩游戏的份儿——制作人突然想：今年PC的配置已经很强力了，于是PC版就换了引擎；制作人突然想：今年我们需要“Personality+”，于是就有了“Personality+”。

让我们祈祷他们永远有正常的思维能力。P



Jane Jensen 才女新传

Jane Jensen的名字，是跟冒险游戏的黄金时代，是跟“狩魔猎人”（Gabriel Knight）这个经典的AVG三部曲联系在一起的。这个当年获得无数荣誉的系列游戏的成功，归因于她的写作功力和叙事技巧。



很难寻觅一张Jane Jensen（右）女士单独的近照，图为与德国媒体帅哥在一起……

■江苏 GA_Frank

距离那个风格各异、层出不穷的冒险游戏黄金时代已经过去10多年了。对电脑游戏的短暂历史而言，这真是一段时间长河。“狩魔猎人”系列和雪乐山（Sierra Entertainment）都已经成为历史，若不是最近刚刚推出的冒险游戏《灰质》（Gray Matter），业界恐怕会彻底遗忘Jane Jensen这个名字。

生得其时

成功不是偶然的，但就算是英雄人物，如果不是生得其时，也只有叹息郁闷的份。Jane Elizabeth Smith就是这样一个幸运儿。

1963年，Jane出生在美国宾夕法尼亚州的帕尔莫顿（Palmerton），是家中7个孩子里最小的一个。她成年后在安德鲁大学取得了计算机科学技术的学士学位，后来进入著名的惠普公司，担任系统程序员达6年之久。在累积源代码的同时，她更感兴趣的其实是文学创作。在她自己看来，她并不是一个程序员或游戏设计师，而是一名小说家。

在这两方面的长处使她后来找到了更适合自己发挥的舞台，没错，就是那家以冒险游戏起家的游戏公司。1991年加入雪乐山后，Jane Jensen担任了《警察故事Ⅲ——阴谋 》（Police Quest III: The Kindred）和《拯救鲸鱼王》（EcoQuest: The Search for Cetus）等游戏的编剧，又与雪乐山创建者之一的Roberta Williams联合设计了《国王密使Ⅵ——希望之旅》（King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow），这个堪称雪乐山招牌的游戏系列后面还有续作，但这一集的剧情深度被认为是系列中最高的。

会讲故事的人

1993年，Jane Jensen独立设计的《狩魔猎人——先祖之罪》（Gabriel Knight: Sins of the Fathers）发售。这个游戏与雪乐山以往AVG游戏的风格大相径庭，比如他们招牌式的“国王密使”系列就是什么骑士啊、王子啊、公主啊，色调大红大绿，是那种很迪斯尼的卡通风格。“狩魔猎人”上来就是一派阴暗恐怖的调调，它讲述了主角Gabriel Knight由收集写作素材开始，介入调查一系列与巫毒崇拜有关的谋杀案的过程。

当时限于技术条件，游戏还是以静态的2D画面呈现，而它能够取得无数赞誉，为雪乐山开创一个新的经典系列，要归功于Jane Jensen精心设计的故事。Jane的超能力是，她笔下的人物没有怪异的造型但能给人留下深刻印象。精致的对白可以很好地体现人物的性格和心理状况，而更重要的是，她的编排技巧堪称出色——“讲故事”的能力一流。如果纯粹从题材上讲，很多小说、影视和游戏的故事都大同小异，总是神秘的超自然元素与现实的结合，但要叙述得巧妙，逐渐引起读者/观众/玩家的兴趣就颇为不易。

当时常见的同类系列游戏，往往虎头蛇尾，素质不够稳定。开始以独特的创意、新鲜的玩法、与众不同的风格等元素取得成功，后来就延续这个模式开始流水线操作，只是在画面等方面加以改进，自然就无法超越前作。“狩魔猎人”系列却是完全不同的情况，尽管在表面上变化相当大：三部曲刚好涵盖了电脑游戏发展的3个重要阶段：1993年的一代是传统的2D画面，1995年的2代采用当时流行的真人电影技术，而1999年的3代采用

了当时已是主流的即时3D引擎。但这只是表面现象，实际上，你可以把这个系列看做是一个超自然探案系列的三部小说，每一部讲述不同的主题。一代讲的源自非洲、随黑奴传播到美洲的巫毒文化；二代讲述狼人；三代的主题是吸血鬼和圣杯。这些都是欧美文化中很老套的创作题材，可在Jane Jensen笔下就变成了引人入胜的故事。这种感觉就好象同是打怪捡骨做小白，《魔兽世界》就比“泡菜”强五百多倍一样。

渐入佳境

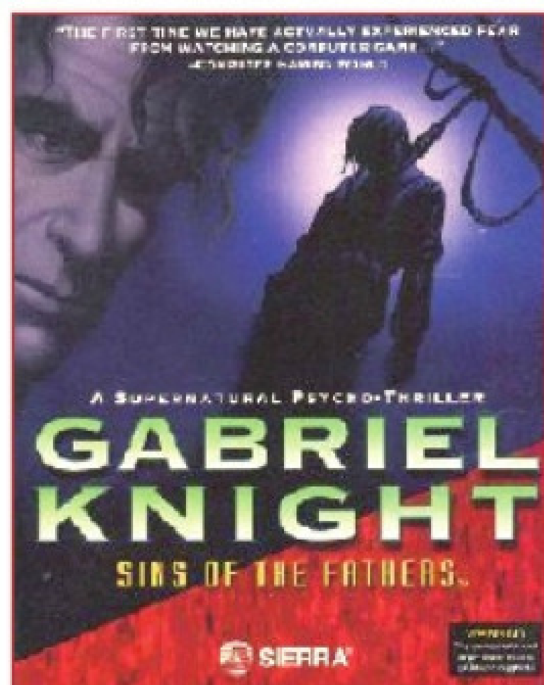
作为一个优秀的作家，Jane Jensen在写作之前会进行大量的实地考察和研究，这样写出来的小说自然就显得真实可信，甚至让人分不清什么是历史什么是虚构。在系列的第二代中，她就从一个疑似狼人杀死小女孩的凶杀案开始，巧妙地把狼人跟巴伐利亚历史上具有浓厚传奇色彩的最后一任统治者路德维希二世（Ludwig II）、著名音乐家瓦格纳（Richard Wagner）等人融合到故事中来，让已经习惯了一代风格的玩家也感到惊喜。

从这个角度看可以说“狩魔猎人”系列一代比一代出色，因为Jane Jensen的写作技巧随着她阅历的增长和写作经验的积累越来越老练，到了三代达到了一个新的高度。在这个场景开放的3D游戏中，玩家一开始就会接触到“圣杯”、Mary Magdalene、耶稣后裔和家谱、穿过巴黎的子午线、The Freemasons（共济会）、The Priory of Sion（郇山隐修会）、Knights Templar（圣殿骑士团）等大量与圣经有关的线索，貌似非常混乱，可随着故事的发展，玩家在逐步解开复杂的“Le Serpent Rouge”谜题的同时，千头万绪的线索也逐渐理顺，令人拍案叫绝。有趣的是，几年后出现了故事非常相似的小说《达芬奇密码》，嗯……看来丹·布朗可难逃抄袭的命运了。

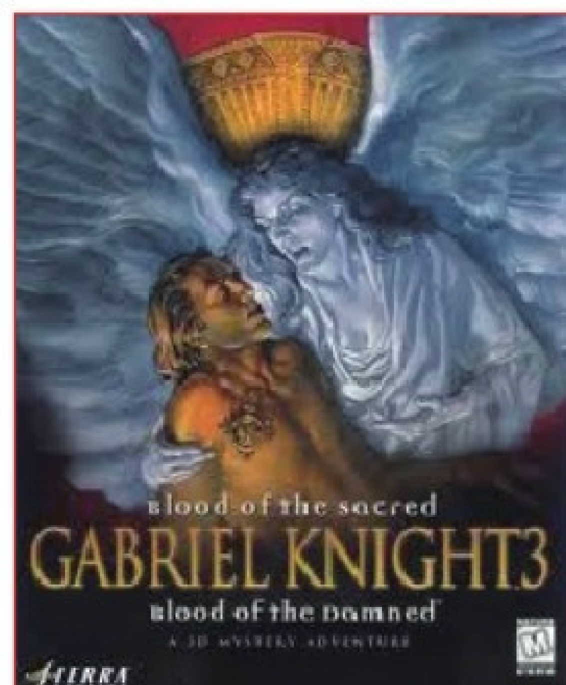
走自己的路

在《狩魔猎人Ⅲ》发行后，Jane Jensen本来已经开始着手第四代的创作，无奈随着游戏产业的快速发展，传统冒险游戏迅速没落，雪乐山也在一次次兼并中逐渐死去，Jane Jensen的才华就再也没有随着游戏进行展示的机会。

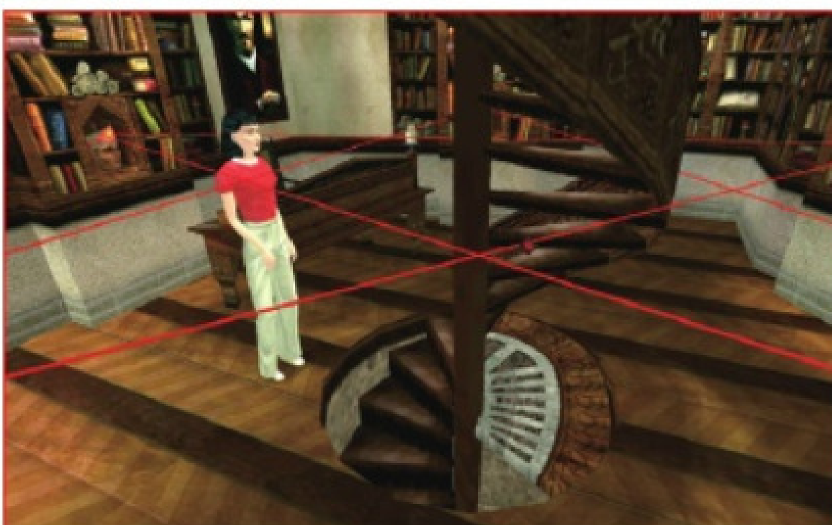
在游戏作品以外，Jane Jensen在1996～2003年间出版过基于“狩魔猎人”前两代的小说单行本，以及《千禧崛起》（Millennium Rising）、《善恶方程式》（Dante's Equation）两本小说。然后，她开始致力于新游戏《灰质》的创作。游戏在2003年时就正式宣布，原定于2004年底推出，后来因种种原因终止。2006年，项目在AVG市场依旧繁荣的德国复活，德国发行商Anaconda接手了这个项目，原定在2007年底正式发行，结果再次因故延期。2008年，开发工作室由Hungarian Tonuzaba换成了French Wizarbox，此后近两年几乎看不到游戏的进一步消息，直到莱比锡游戏展期间，人们才发现这款游戏终于接近开发完成，可谓命运多桀。在游戏越来越像“便当”的时代，Jane Jensen还在坚持制作鼠标点击式的传统冒险游戏，《灰质》的故事着眼于纸牌游戏，并且借此设计了一些独特的游戏玩法。与其说这款传统的冒险游戏在向AVG的黄金时代致敬，不如说Jane Jensen永远走在讲一个精彩故事的全新探索路上。P











（左上三图）“狩魔猎人”三部曲，分别是《狩魔猎人——先祖之罪》（Gabriel Knight: Sins of the Fathers，1993年）、《人面兽心——狩魔猎人秘史》（The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery，1995年）以及《狩魔猎人3——血咒疑云》（Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred，1999年）

（左中图）一代到三代跨越了PC游戏的快速发展时期

（左下图）细腻又神秘的《灰质》

（右图）Jane Jensen的官方博客，内容几乎全部与《灰质》的开发有关





The Sound of Two Hands Clapping

March 5th, 2010

By Jane Jensen

Welcome to 2010! The year of Gray Matter's release? Could it be? You ain't whistling Dixie. And speaking of whistling Dixie.. but I'll get to that in a moment. First, a status update.

The last part of 2009 was a busy time on the project. In September I flew to London for a 7 day Gray Matter voice-over recording session. It was uber thrilling to be back in the studio once again for a big adventure game recording. Our Sam, Phillipa Alexander, was, well, Sam-ish in real life and David, played by Steven Pacey, was appropriately intimidating. In fact, all the actors were world-class, as was our director, Lorelei King. To take a cue from Candide, we really did get "the best of all possible voices". More on that in another blog entry.



你可能斥责它的虚伪，但面对“一个国家、一支军队对自己国民生命的尊重”这个切入点，仿佛又无从下口——对生死与共的战友情无动于衷那就更不对了呀！在一面面“没有荣誉的勋章”的打造和颁发过程中，美国的价值观输出也这样自然而然地完成了

没有荣誉的勋章

让我们换一个FPS爱好者们熟悉的场面吧：白宫被战火摧残得破败不堪，昔日 “威士忌大酒店”上的窗户和阳台被敌军改造成一个个火力点。失去制电磁权、没有火力支援，且建制被打乱的游骑兵部队拒绝撤退命令……

■上海 S.I.R

我们在影视剧中时常看到这样的场面：在大无畏革命精神武装下的战士，手中拿着各种穿越系武器，毫无畏惧地迎着敌人密集的弹雨冲锋。主角与不能死、也死不掉的配角们不但对子弹全面免疫，而且只要他们扣动扳机，总是有一大片敌人呼啦啦应声倒地。最后的结局不外乎几种：主角身种数弹依然不影响割草能力，或是引爆炸药包与敌人同归于尽……

美式主旋律

让我们换一个FPS爱好者们熟悉的场面吧：白宫被战火摧残得破败不堪，昔日 “威士忌大酒店”上的窗户和阳台被敌军改造成一个个火力点。失去制电磁权、没有火力支援，且建制被打乱的游骑兵部队拒绝撤退命令，在美国空军已经着手执行焦土计划的情况下，他们与友军的残余部队一道，对这座作象征美国心脏的建筑物做最后的冲锋。

美军士兵的尸体铺满了整个南草坪，在那面战火中高高飘扬的星条旗的激励下，舍生忘死的勇士们依然迎着密集的弹雨勇往直前。受伤了就在掩体后面蹲一下子，没子弹了就捡起遍地的“万国牌”武器继续与俄军对射。拥有“原地满状态复活”神技的主角，与那两位自带“防弹”属性的队友一道从西翼杀进白宫，经椭圆形办公室冲上天台。在执行精确轰炸任务的MiG-29（是的，确实是毛子的战机，至于它们怎么进入了美军的作战序列，大概就跟手持MP5的“革命战士”是差不多的原理）投弹前的一刻发出了胜利的信号。

望着华盛顿一片焦土之中燃起的片片绿色焰火，每个参战的美国军人都知道，他们用自己的鲜血保卫了自己的祖国，捍卫了自由的力量……瞧，多么熟悉的桥段，多么狗血的过程。然而它不但不会让我们心生反感，相反让不少人玩得心潮澎湃，血脉贲张，恨不得能换上屏幕中美军那套劲骚的装备，将已经出现的或是即将出现的“头巾+大胡子”东欧蛮子以及喊着“XX思密达”的营养不良者们全部战翻。

看，同样都是“主旋律”，“主旋律”可以是“空洞”“乏味”“煽情”的代名词，也可以是好莱坞所演绎的“人民群众喜闻乐见”的视听享受，在传播效果的差别下，二者内涵并没有实质性的区别。《独立日》（Independence Day，1996年）和《空军一号》（Air Force One，1997年）中两位英姿飒爽、勇气过人、智力超群、身手敏捷的总统阁下，其实与我们所熟悉的那些高大全形象都是一母同胞。“哈里森·福特总统”展现了好丈夫和好父亲的一幕；《独立日》中那位“总统中的战斗机”也有人性缺点，不知不觉，从人性角度寻找引起观众情感共鸣的切入点，已经是好莱坞百试不爽的灵药。这比扯破嗓子干吼“强大的美丽坚，人类的希望，她让正义、勇敢、智慧永远闪耀美丽的光芒”要有用许多。

但，它毕竟是一个美式主旋律。

一次成功的Inception

－ 一个人对你说："不可以在脑海中去想'大象'，你会想到什么？"

－ 大象！

——《盗梦空间》

就像《盗梦空间》（Inception，2010年）中，Mr. Saito和Dominic Cobb在直升机内第一次谈论"意念植入"（Inception）这一概念时的对话那样，人的潜意识可以识别外来的意念，并对此有着强烈的排斥。实现Inception的第一步，就是得到被植入对象的认同和信任（比如Cobb在第二层梦境中告诉Fischer处于梦中），进而让对方自觉地反过来对抗自己的潜意识。需要植入的意念不一定要很具体，并且其过程需要建立在一个正面的情感反应之上。

同样都是弘扬爱国主义与英雄主义，如果说我们的主旋律主要是诉诸对观念和理性的灌输，那么美式主旋律则是诉诸于观众的感情和心理。美式主旋律的诉求依然是政治层面的（这在战争题材中表现得尤为明显），但讨巧的是，它从人性的角度出发，用道义、伦理和人情角度将现实的残酷掩盖掉。就这样，美式主旋律百试不爽，不仅仅是感动美国人，还可以作为一种价值观的输出工具，影响世界人民，因为美国大片的编导们相信，正直、善良、同情心是人类共有和共享的。

并没有塑造不食人间烟火、没有七情六欲的神仙，也没有让所有细节都是为了强化这一概念而设立，美式主旋律喜欢将一个虚构的角色描述得越像普通人越好，通过它所传达的思想就极具感染力，因为它的细节均是来自人们的日常生活经验。正因为感情迸发的前提是心理现实，通过细节和情感上的真实，美式主旋律为玩家构建了完整的心理现实，并最终让受众为之诉诸感情，产生认同感和崇高情怀——其实，美式主旋律就是一次成功的"Inception"，它不仅仅要让你们自觉掏钱，还要让美式的价值观在受众心中生根发芽。

爱情、间谍、动作、生活等题材均是美式主旋律的发挥舞台，与他们相比，战争题材所承载的"教化"与"同化"功能更强：战争的目的无外乎一个"利"字，但它的发动者总可以为杀人机器的开动找到各种冠冕堂皇的理由。自越战以来，美国的对外战争越来越缺乏道义性作为支持，除了社会上的反战思潮外，就连士兵们自己也开始怀疑自己参军的目的何在，战争的意义何在——Michael Moore在纪录片《华氏911》（Fahrenheit 911，2004年）里那个描写征兵的段落可以作为注脚之一。

于是，战争题材的美式主旋律早已经放弃了对牺牲、荣誉、国家等概念的渲染和灌输，而是试图找到与士兵、观众之间的利益交织点：毕竟只要一枚准确命中的子弹，就可以撕碎所有的梦想和希望，在它面前，所谓的"获取荣誉""捍卫自由""推动普世价值"等等鬼话全都是狗屁，美国大兵和提心吊胆的家属们唯一关心

















（上三图）《空军一号》：外表、智慧、果敢、个性一个不落的"福特"总统，看似就要落入高大全伟人形象的框格中去了，而且广大美国人民群众还与领袖一体同心

（中三图）《独立日》：以家庭为重，以家庭为基点来展现人物形象，是美式主旋律的惯用手段。这句"爹，国庆日快乐"是多么销魂啊！

（下二图）《盗梦空间》告诉我们，单方面的灌输有点难度，但潜意识层面意念植入的效果就极为可怕（当然难度也最高）

的就是他们是否能活着回到家里。

美式主旋律杀伤力最强的地方就在于它所选择的切入点：你不是要质疑战争的动机吗？我就刻意淡化动机，淡化政治因素，将视角完全聚焦到一个人和他周围的一群人身上。你不是要“活命”吗？那我就把战争的主题定位于如何“拯救”。这样，一个个以“拯救”为主题的战争故事纷纷出炉了。

“人文关怀”

在《兄弟连》（Band of Brothers）原著小说中，曾经描写了E连中有个叫做Fritz Niland的中士，他的3个兄弟都战死沙场，结果美军总部一纸命令将他从前线调回了家。导演Steven Spielberg就是通过这寥寥数语的文字，创造了一个惊心动魄的主旋律电影——《雷霆救兵》（Saving Private Ryan，1998年）：为了避免让Ryan老太太同时收到4份阵亡通知书，美军大本营派遣一支8人小分队深入呈胶着状态的前线，最终以7人阵亡的代价将列兵Ryan送回了家中。

抛开价值观的讨论（先声明一下，笔者很喜爱这部电影），单看这个任务本身的合理性——用7个人的死去换回一个人的生，你能体会到其实从来都没有无缘无故的拯救。在成千上万阵亡于欧洲战场的美国军人中，一下失去3个兄弟的Ryan突然能吉星高照，获得高层颁发的“免死金牌”，原因是军队的大人物想自编自导一出样板戏，两张Ryan家的阵亡通知书恰恰给了他们灵感：让士兵们知道这件事，这样他们会认为上面是有人性的，是关心他们死活的，至少不会让他们白白送死；那些在前线奋战、生死未卜的战士们的亲属知道这件事，会感到军方、政府是关心他们家庭幸福的，是对每个“孩子”的生命负责。最终的目的是，后方可以更热烈地支持战争，更多像Ryan太太那样的母亲把孩子送上前线。

还有一件事情可以确认：文宣部门必然要将它休整得耳目一新，脑补许多动人情节，8人小分队中的一些成员们对这次“拯救”的质疑、行动中遭遇的血腥场面，还有那个胆小如鼠的翻译Upham，都会在这个被修葺一新的故事中被和谐掉。至于为了将Ryan送回家而丢了老命的那些同样是妈生的兄弟们，很有可能在这出样板戏中被忽略掉，因为他们的存在，会让这个“7个换一个”的行动会面临巨大的争议。总之，如果这个任务在历史上真实存在，那这件事在当时一定会被广泛宣传，决不会成为Ryan老大爷在白发苍苍时才对子女们说出的秘密。

夸张的难度设置

无论是美式主旋律下的战争电影还是军事题材游戏，都不可能出现诸如“大决战之沙漠风暴”“大进军之席卷巴格达”之类的选题，因为呈现给观众中的唯一画面，就跟《锅盖头》（Jarhead，2005年）中大兵Anthony Swofford始终如一的战场体验差不多：大多数时间都在欣赏地平线上的焰火表演，好不容易瞧见了几个

（上二图）《黑鹰坠落》的外观看起来不是一部英雄的赞歌，但相信每个看过影片的观众都会被荧幕中的这群美国军人动容，这大概就是“Leave No Man Behind”的强大信念吧
（下左图）Ryan的原型Fritz Niland，他的三哥Edward其实并没有在太平洋战争中阵亡，而是被日军俘虏，后来奇迹般逃离了战俘营——看起来也非常适合给斯大爷改编一部电影
（下右图）Fritz的故事被改编为了这个7个换一个的故事，其实即便事件是真实的，官方也势必会对拯救者的事迹进行大量符合主旋律的修改











前往塔克加尔山救援失踪"海豹"的游骑兵QRF小队尚未降落就损失惨重，在真实的战斗中，搭载这支分队的Razor 01号直升机降落在了伏击"海豹"乘坐的那架直升机的防空阵地之上，之所以犯下了两次踏入同一条河中的错误，原因在于情报部门发送的那个错误坐标。不过在这部号称是"纪录片"的新《荣誉勋章》里，你只看到了一群慷慨赴死的勇士

主旋律下的残酷真相

尽管并不是每一部影视和游戏中都喜欢强调源自真实事件，但强大的Google和Wiki会毫不留情地指出这些艺术化桥段的"生活原型"，也揭示了这些美国式主旋律下的残酷真相。

张冠李戴

新《荣誉勋章》中，AFO"狼群"小组分别乘坐两辆皮卡，在阿富汗盟友的协助下突入巴格拉姆（Bagram）机场，将盘踞在这里的塔利班武装杀得是人仰马翻，也为联军在随后的沙哈伊特山谷（Shah-i-Kot Valley）清剿行动中获取了一个前线指挥中心和航空基地。其实，执行这一任务的并不是什么美军的"Tier 1"部队，而是英国皇家海军陆战队特种舟桥旅。

黑锅将军

《荣誉勋章》中AC-130炮艇机将赶往沙哈伊特山谷的美阿联军车队当成敌军疯狂开火的一幕确实发生过，这个命令是由坐镇巴格拉姆基地，全权指挥清剿行动的Franklin L. Hagenback少将下达的。也许是为了避免得罪人，游戏虚构出了一个专门唱黑脸、让人怀疑是基地组织卧底的Flagg将军来下达这个命令。这位大爷一副官僚嘴脸，只知道靠提高声音分贝压人。面对如此之大的作战行动，他居然不亲临前线，甚至连军服都不穿，待在有眼镜黑丝小秘作陪的本土办公室中胡乱指挥，一副从不考虑员工死活的血汗工厂老板面目，与专业技术优秀，和下属患难与共的黑人上校Drucker形成了鲜明对比。既"客观"再现了沙哈伊特之战中美军在指挥和协调上的失误，同时也没有具体到哪位美军将军老爷的头上，Flagg这次的黑锅任务完成得确实不错，敬礼！

拯救大兵

游戏中玩家扮演的AFO"海神"小组队员"兔子"（Rabbit），其现实中的原型是在塔克加（Takur Ghar）之战中丧生的SEALs队员Neil C. Roberts。"兔子"为了拯救落单队友不惜以抗命方式再度回到虎穴，在大结局中用自己逝去的生命，向所有肯为同胞弟兄牺牲的勇士们表达了自己的敬意，将玩家们感动得一把鼻涕一把眼泪。

回溯历史，2002年3月3日发生在塔克加山顶的那场灾难中，SEALs Mako 30小组需要执行和"海神"一模一样的战场监控任务。过分迷信高科技侦查手段的Hagenback少将在收到无人机发回的"没有找到生命特征"反馈后，便下令原本准备在山腰机降的Mako 30小组直接飞往山顶，他还相当自信地将一架负责支援的AC-130炮艇机调走。上述两个决定，导致了直升机降落在了塔利班的防空火力阵地中心，上天入地、无所不能的SEALs就这样沦为任由塔利班土鳖宰割的鱼肉。RPG命中机体后的剧烈摇晃让Roberts摔出了机舱，在漆黑一片的山顶，没有人知道他的下落。

《荣誉勋章》中的游骑兵QRF分队以"明知不可为而为之"的大无畏姿态，带着对战友的爱和对塔利班的刻骨仇恨飞速赶往坠机地点，结果还没有降落，直升机就被大口径子弹和火箭弹射成了马蜂窝。幸存下来的4名队友在空军支援下一路高歌挺进，与自发执行拯救行动的两名SEALs合流，在塔利班的心脏地带翻江倒海。

可惜的是，真实事件并不具备这样的牺牲精神和浪漫情怀：在QRF分队飞行过程中，巴格拉姆基地突然更改了卫星通讯频率，导致代号为Razor 01的"支奴干"与基地失去了联系。在没有降落点坐标的情况下，"救火队员"只能在Mako 30先前遭遇伏击的地点降落，因而导致了我们所看到的那场发生在机舱中的屠杀……这些乌龙指挥在游戏中当然是不会出现的，我们看到的画面，是游骑兵们为了营救自己被困的战友，一次次不畏疲劳、不畏艰险地返回战区，在崇山峻岭中与数十倍于己的塔利班武装厮杀，坚持"不让任何一个人落在后面"的信念至人生最后一刻。

将游戏剧情与2002年发生在沙哈伊特山谷那场残酷的战争对比后，我们还能说什么？当然，制作组可以说："别那么认真，这只是个游戏。"

敌人，刚准备来上一梭子好过过瘾，结果又被从天而降的空中火力搅黄……

美式主旋律最为待见的题材，不是一边倒的屠杀，而是讲述身处劣势的美军，是如何在一群被描述成“不死系生物”敌人的包围下逃出生天的故事，在这一过程中表现美军军人的荣誉感、使命感、责任感，以及最重要的“人性关怀”。

想要制造绝境，必然要使用电子游戏提升难度的通用做法——给敌人加攻加防，走“穿越+科幻”路线的《使命召唤——黑色行动》（Call of Duty: Black Ops）是个典型例子：历史上物质条件简陋的越共游击队在游戏里不仅有黑压压一片的苏制主战坦克，穿的也是一溜水的制式护具。更为夸张的是，你所扮演的“特种部队”拿的都还是上世纪60年代的M16（尽管从枪模上与M4无差别，而且还可以连发），那些食不果腹的越南农民配备的却是SPAS-12霰弹枪，或是AK74（注意两个数字确实没有写反），还能装备带ACOG瞄准镜的RPK机关枪等通过时空机器送来的高科技武器。总之在他们面前，玩家所扮演的美军更像是弱势群体中的一员，只能缩在地洞里玩匕首偷袭。

上述这些招用多了自然就不灵，毕竟谁都知道，地球上要比武器质量谁也比不过美军。到了《现代战争2》，狗血编剧们带来的是“减攻减防”的全新解决方案：北约盟国、大西洋舰队、北美防空司令部以及强大空中优势全部沦为“真·酱油神”，皆因ACS系统（甭管它是什么，反正美军没了它就会回到石器时代）被俄军破解，大批BTR战车、KA-50直升机和精锐伞兵铺天盖地般席卷而来，美军防御体系瞬间崩溃。“白板”状态的山姆大叔不得不在三无（无空军支援、无重装甲、无成建制部队）情况下，拿游骑兵部队去和凶神恶煞般的敌人玩刺刀见红。因此美国大兵们迎着弹雨，向被“毛子”占领的白宫玩“板载”冲锋的悲壮一幕，就显得合情合理了。

增加“主线任务”的难度，也是创造“绝境体验”的绝佳手段，电影《深入敌后》（Behind Enemy Lines，2001年）就是运用这一手法的典型：1995年美国空军飞行员Scott O'Grady驾驶的F-16战机在前南境内被击落，他以树叶、昆虫为生度过了噩梦般的6天，最终被美国航母派来的直升机救走。这个难度设置不会高于《荒岛余生》的故事，被编剧将主线任务Level Up之后，变成了一连串严酷考验：主角落地后亲眼目睹领航员被塞族武装爆头，自己被各种口径的枪弹、炮弹撵得恨不得钻地洞；北约高层由于惧怕介入所引发的冲突，将撤离点设置在几十公里以外的“安全区”，并在行动过程中刻意阻挠破坏……

Owen Wilson饰演的这位飞行员必须徒步穿过敌对势力控制区；在逃生途中，前有开着BMP、手持AK的塞族士兵堵截，后有一名身着“阿迪”运动装的狙击手步步紧逼。为了将种族屠杀的证据公布于世，主角还要在自身难保的情况下独闯龙潭，拯救水深

（左上图）自虐并且情节十分不靠谱的代表游戏：《使命召唤——现代战争2》
（左中、下图）在真实的海湾战争当众，浑身雄性激素和暴力因子无处释放的钢盔头们，绝大多数时候只能在50+摄氏度高温的沙漠中欣赏地平线上的焰火表演


与现实原型不同，Owen Wilson同学饰演的这位飞行员的主线任务包括：1.主角必须存活；2.向Snake一样无声潜入敌区；3.向Jill一样干掉追击者；4.像活雷锋一样帮助受压迫的当地人民；5.找到重要道具（屠杀胶卷），并将其带至关底……






去踢伊拉克人的屁股！


向来都是只虐别人，却从未被别人虐过的山姆大叔，在设置难度的时候只能玩一把自虐了

火热中的波斯尼亚人民。片尾，塞族追兵被美军直升机如同切菜砍瓜般瞬间轰至渣，这YY的高潮场面让每个观众心里都亢奋无比。

“杀戮”隐形化

并不是所有的影视和游戏都喜欢标榜真实事件。在2010版的《荣誉勋章》中，你看不到整个沙哈伊特之战的背景，看不到全局性的战场态势，它们全部都被隐形化了。

沉沉的黑夜、呼啸的山风和极端恶劣的地理条件，美军士兵置身当中，仿佛是狂风暴雨中的孤舟。你要面对的敌人，只是头巾和大胡子组合起来的符号，这些凶神恶煞般的脸让你感到恐惧，他们只是一群野蛮、愤怒、嗜血和不可理喻的疯子，一群外表凶悍的乌合之众，“它们”丝毫不在乎生命的意义，这才是制作组希望玩家看到的战场要素。这与显性的“拯救”主题形成了鲜明的对比，仿佛玩家的敌人不是人类，而是一群黑压压的变异苍蝇。美军所拥有那条高科技组合起来的屠宰流水线，在如此险恶的环境中看上去不像是杀人武器，倒像是救人工具。

于是本应是荒唐疯狂、残酷压抑的“战争片”，就呈现出一部“灾难求生片”的模样儿：玩家与战友们一道，在一场巨大、持续的灾难中不断抢救生命，到处都是险象环生。为了救出落单的AFO小组，“游骑兵”再度踏入虎穴，这个决定导致了另一架直升机被击伤坠落，更多的兄弟丧生。救援也许失败，也许救人者最后也会全军覆没，但一切的一切只是为了那可能生者心中的信念——援救一定会到，他们不会抛弃我，Leave no man behind，我一定要活到他们来……

如果你能从这个角度看问题，美式主旋律甚至不期望和任何“胜利”“光荣”之类的字眼发生联系，而是哭着喊着向着能考研人性的境况前进。经过美式主旋律偷梁换柱后的战争，就是这样彰显出了“人性光芒”。至于将士兵丢入一场场灾难中的原因：情报部门的失职、混乱的指挥等等，就算有所表现也往往作为发挥人性光芒的铺垫，有的时候还由于视角的关系被选择性无视了，顶多你听大兵们咕哝两句、发发牢骚，然后又投入了血与火的战斗。

最后我们看到的景象就是，无论是高端的Tier 1，还是指挥部中的通讯兵，每个人都知道为什么而战——没有人在身后逼迫，他们为了自己的理想而战斗，知道自己所作出的奋斗、牺牲是有价值的，他们不是国家机器的炮灰，不是战争工具，他们是一个个有尊严的人，所有的行为是他们自己的决定。甚至在新《荣誉勋章》游戏中，还刻意安排了一出“抗命”戏来强化这一概念。

总之，你可能斥责它的虚伪，但面对“一个国家、一支军队对自己国民生命的尊重”这个切入点，仿佛又无从下口——对生死与共的战友情无动于衷那就更不对了呀！在一面面“没有荣誉的勋章”的打造和颁发过程中，美国的价值观输出也这样自然而然地完成了。P



（右上图）《深入敌后》中，如父亲一样的舰队指挥官，在营救主角Chris Burnett的过程中却受到了来自北约高层的重重阻力——别为主人公的命运担心，这是必要的难度设置

（右下图）《Salt》是一部很特别的电影——爱情高于一切，俄美两国总统不过是手中玩物，大可杀来杀去。虽然不是主旋律，但境界上略有可比之处

（右上图）“拯救”主题下的战争片总需要一个冒天下之不韪，专门和美式价值观作对的官僚人物千方百计阻挠救援行动，官职通常是将军级别的。游戏自然也喜欢这么搞

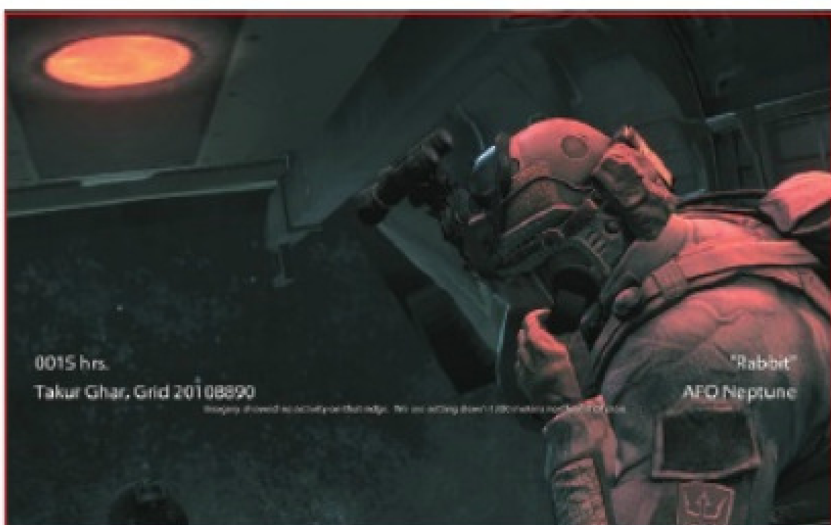
（右中图）也需要一个相貌敦厚老实，总是以眉头紧锁的便秘表情来回踱步的基层指挥官，他的台词会有很多，但总结起来只有两个字——救人！

（右下图）两名刚刚脱困的“海豹”以大无畏的革命精神再度杀回战场，开启了最后阶段的煽情









SID MEIER'S CIVILIZATION V
席德·梅尔的文明V

■贵州 yago

为什么要玩这款游戏

《文明》系列是有史以来最伟大的游戏之一，这个以人类文明演变为题材的超级品牌现在又有了第五代传人，《文明Ⅴ》携人类史上18大经典文明以及7大时代74项科技闪亮隆重登场！与历代前作相比，这款游戏最大的特点是化繁为简，战斗、内政、科研都变得简洁明了，菜单界面也有各种人性化提示，即使从未接触过文明的新手玩家也能轻松上手。这次新增的城邦、国家政策、六角地格等概念极大丰富了游戏内容，华丽的3D图像可一键切换2D平面战略图，加上沿袭传承的随机地图、5种可选择的胜利条件、从平民到神祇的8档难度级别，《文明Ⅴ》仍然可以称得上是重复可玩性最高的史诗巨著。任何玩家无论以前是否接触过《文明》系列，只要开始第一次点击就很难停止那无尽的回合，这是《文明》系列的致命诱惑，也是《文明Ⅴ》的最大魅力。

精品 总评 8.8



制作	Firaxis Games
发行	2K Games
类型	策略
语种	英文/中文

项目	评分
游戏性 Gameplay	9.4
上手精通 Difficulty	8.4
画面 Graphics	8.6
音效 Sound	8.6
创新 Creativity	8.2
剧情 Story	8.8

游戏要点

国情

1.美国——华盛顿

领袖特质：昭昭天命，所有地面单位视野+1，购买地格时花费-25%

独有兵种：B17轰炸机（现代轰炸机），远程攻击60，航程10，对海军作战攻击力下降，闪避，攻坚1级

独有兵种：征召民兵（文艺复兴火枪兵），攻击16，各种地格只消耗1点移动力

2.阿拉伯——哈伦·拉希德

领袖特质：贸易商旅，来自每条交易路线的金钱收入+1，石油资源供应数量加倍

独有兵种：骆驼弓兵（中世纪骑士），攻击10，远程攻击15，射程2，无防御加成，可在攻击后移动，无法肉搏

独有建筑：巴扎摊贩（中世纪市场），金币收入+25%，本地奢侈品与商业专家+1

3.阿兹特克——蒙特祖玛

领袖特质：杀俘祭旗，每杀死一个敌方单位可获文化点数奖励

独有兵种：美洲豹勇士（远古勇士），攻击6，丛林作战有加成效果，消灭敌人后恢复2点生命



人类历史上的君王枭雄们

独有建筑：水上花园（远古水车），食物+15%，每个已开发的湖泊地格食物+2，

4.中国——武则天

领袖特质：孙子兵法，增加大军事家的产出速度与效果

独有兵种：诸葛弩（中世纪弩手），攻击6，远程攻击10，射程2，可连续两次攻击，无法肉搏

独有建筑：造纸坊（远古图书馆），城中每2位居民可带来科技点数+1，金币+4

5.埃及——拉美西斯二世

领袖特质：巧夺天工，修造奇迹建筑时产能+20%

独有兵种：战车（远古战车弓手），攻击3，远程攻击6，射程2，崎岖地形下移动不便，无防御加成，无法肉搏

独有建筑：陵墓（古典时代庙宇），无需维护费，快乐度+2，文化+2，城市被敌人攻陷后被掠走金币翻倍

6.英国——伊丽莎白

领袖特质：日升不落，所有海军单位移动力+2

独有兵种：长弓手（中世纪弩手），攻击6，远程攻击10，射程2，可拓展射程，无法肉搏



实力强劲的美国

独有兵种：线列战舰（文艺复兴巡防舰），攻击30，远程攻击17，射程2，无法肉搏，可拓展视野

7.法国——拿破仑

领袖特质：祖宗法制，在蒸汽机出现前每回合城市产出文化+2

独有兵种：外籍兵团（工业时代步兵），攻击36，境外作战有加成效果

独有兵种：火枪手（文艺复兴火枪兵），攻击20

8.德国——俾斯麦

领袖特质：条顿之怒，击败营地中的野蛮人部队时有50%几率获得25金币，并将该蛮人部队收为己用

独有兵种：雇佣步兵（中世纪钩镰枪兵），攻击10，对抗骑兵有加成效果

独有兵种：装甲战车（工业时代坦克），攻击60，攻城时战斗力下降，无防御加成，视野有限，可攻击后再移动

9.希腊——亚历山大

领袖特质：城邦之盟，与城邦关系下降的速度减半，恢复速度倍增

独有兵种：伙友骑兵（古典时代骑兵），攻击14，无防御加成，可移动后攻击，有几率产生大军事家

独有兵种：方阵重甲兵（远古梭镖手），攻击9

10.印度——甘地

领袖特质：休养生息，城市数量带来的不满加倍，人口数量带来的不满减半

独有兵种：战象（远古战车弓手），攻击14，无防御加成，可攻击后移动，有几率产生大军事家

独有建筑：莫卧儿堡垒（中世纪堡垒），文化+2，防御+9，研究航空学后可产出金币

11.易洛魁——海华沙

领袖特质：奔袭穿插，部队穿行于友方境内的森林和丛林时获得道路级别的移动速度，可利用丛林地格建立贸易路线

独有兵种：莫霍克勇士（古典时代剑士），攻击11，森林丛林中作战有加成效果

独有建筑：长屋（中世纪作坊），每个开发过的森林地格产能+1

12.日本——织田信长

领袖特质：武运长久，受伤部队也能发挥出生命值全满状态下的全部战斗力

独有兵种：武士（中世纪长剑士），攻击18，开阔地形下战力+20%，有较大几率产生大军事家

独有兵种：零式战斗机（工业时代战斗机），远程攻击50，航程8，对抗敌方战斗机和直升机时有加成效果，远程攻击削弱，飞行视野5格

13.土耳其——苏莱曼

领袖特质：海盗劫掠，有50%几率将一艘蛮族战船招纳为麾下部队，同时获得25金币

独有兵种：苏丹亲兵（文艺复兴火枪兵），攻击16，消灭敌人后能恢复全部生命，进攻作战时有加成效果

独有兵种：西帕希（文艺复兴长矛骑兵），攻击22，防御作战有不利效果，无防御加成，可攻击后移动，劫掠不消耗移动力，视野更宽



新文明桑海的当家人阿斯吉亚

14.波斯——大流士一世

领袖特质：王朝遗产，黄金时期持续时间+50%，黄金时期内单位移动力+1，战斗力+10%

独有兵种：长生军（远古梭镖手），攻击8，对抗骑兵有加成效果，恢复速度加倍

独有建筑：总督府邸（文艺复兴银行），快乐+2，金币和专家产出+25%，

15.罗马——奥古斯都·恺撒

领袖特质：帝国荣耀，首都中已存在的任何建筑物产能+25%

独有兵种：弩炮（古典时代投石车），攻击4，远程攻击18，射程2，无法肉搏，攻城有加成效果，无防御加成，需原先布署，视野受限

独有兵种：军团兵（古典时代剑士），攻击13，可建造道路和堡垒

16.俄罗斯——叶卡捷琳娜

领袖特质：荒野财富，战略资源提供的产能和马匹+1，生铁和铀矿供应数量加倍

独有兵种：哥萨克（文艺复兴骑兵），攻击25，对抗骑兵有不利效果，无防御加成，可攻击后移动

独有建筑：保罗要塞（远古兵营），招募的部队经验值+15，获得新地格所需文化点数-50%



日本战败后主动赔款求和

17.暹罗——兰甘亨大帝

领袖特质：爱民如子，从友方城邦获得的食物和文化收益+50%

独有兵种：纳瑞宣大象（中世纪骑士），攻击22，无防御加成，对付敌骑兵有加成效果，可攻击后移动

独有建筑：佛寺（中世纪大学），文化+3，科技点数和专家产出+50%

18.桑海——阿斯吉亚

领袖特质：江河霸主，攻陷蛮族城寨或掠夺城市时可获3倍金币，海运中的部队具有自卫反击能力

独有兵种：曼德卡骑兵（中世纪骑士），攻击18，无防御加成，可攻击后移动，攻城有加成效果

独有建筑：泥塔清真寺（古典时代寺庙），文化+5

科技

1.远古时代（Ancient Era）

农业（Agriculture）：默认获得，允许工人在地格上建造农场以提高食物产出

制陶（Pottery）：允许在城中建造粮仓

驯化（Animal Husbandry）：显


进一步简化的《文明Ⅴ》科技树

示地图上马匹资源，允许在畜牧资源地格上建造牧场，可招募骑兵单位

弓箭（Archery）：可招募弓箭手

采矿（Mining）：允许工人砍伐森林并能在有矿产资源地格上修建矿井增加产能

航海（Sailing）：可招募军用或民用船只，能在资源水域建造渔场。海岸城市可造巨型灯塔

历法（Calendar）：允许工人在奢侈品资源地格上修建种植园以增加食物或快乐度，城中可造巨石阵

文字（Writing）：允许在城中建造图书馆、国立大学和大图书馆，外交选项中增加边界开放条约

狩猎（Trapping）：允许工人修建贸易站增加资金收入，以及在野兽资源地格上修建猎场

车轮（The Wheel）：可招募战车弓手，河畔城市能建水车增加食物，允许工人修建道路

石工（Masonry）：可建城墙提升城市防御值，允许工人在相关资源地格上修建采石场或清理沼泽，可造大金字塔

青铜（Bronze Working）：可招募梭镖手或修建兵营，允许工人砍伐森林，沿海城市可造巨型图腾

2.古典时代（Classical Era）

光学（Optics）：允许陆地单位跨越水面移动，海岸城市可造灯塔增加食物收入

哲学（Philosophy）：可建造庙宇、神谕所和民族史诗提高文化点数产出，外交选项中可与其他国家合作研究科技

骑术（Horseback Riding）：可招募骑手部队并修建马厩，允许在城市附近的马匹或象牙地格建造马戏团提升市民快乐度

数学（Mathematics）：可招募投石车，能在城里建造法院和空中花园

施工（Construction）：允许建造竞技场和长城，工人修路时能自动建造跨河大桥

冶铁（Iron Working）：显示地图上生铁资源，可招募剑士、修建军械库和英雄史诗

3.中世纪（Medieval Era）

神学（Theology）：允许建造修道院、花园、吴哥窟和圣索菲亚大教堂

行政（Civil Service）：可招募专克骑兵的钩镰枪兵，水边农田地格食物产出+1，可造奇琴伊察

货币（Currency）：城内可建市场、铸币厂，城市可将产能转化为金币

工程（Engineering）：允许工人修建堡垒，可



文明Bug论

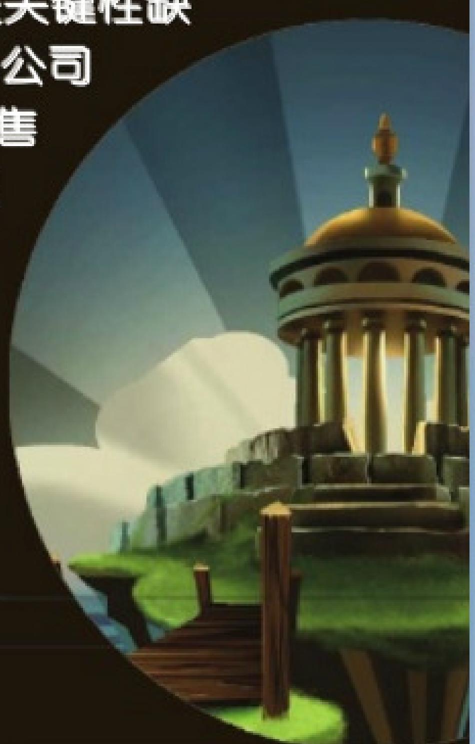
《文明Ⅴ》的优点很多，城邦、国家政策等新要素吸引新老玩家欲罢不能，简化的菜单界面不再让人眼花缭乱，详尽的帮助说明可以解释游戏过程中的任何疑问。笔者甚至认为，如果某天外星人光临地球，这款游戏应该是最适合向他们解释地球文明全貌的互动教材。

经过相当长一段时间的研究后，玩家们会发现《文明Ⅴ》诸多细节中隐藏着无数瑕疵，但这并不能完全归罪于程序引擎，莫名其妙崩溃死机的情况其实很少，大地图越到后期越卡的问题应该归咎于硬件机能不足，机器配置不行最好别玩大地图，但细节方面的软性Bug却多到足以刷新《文明》系列的最高记录。与某些文明交易战役资源后，即使交换协议中止，该资源也会反复无限增加，难道是应了那句“好人有好报”的谚语？群雄争霸时把电脑打得溃不成军，对方一口气献出几座城市割地求和，连续点击确认收下的话，主画面右下角“下一回合”的按键居然会消失。《文明Ⅴ》简化了游戏结构，但为达到精简效果也付出了不小代价，在游戏均衡性与合理性的选择中，制作者们选择了均衡性，因此游戏中有很多不可思议的荒唐现象。例如后期最让人头疼的问题是滚雪球般膨胀的维护费，为了降低维护费不外乎节流开源，遗憾的是本作兵种单位可以解散，但城内建筑物却无法拆除，每回合看着大量维护费白白流失实在让人痛心不已。一些建筑物不仅需要消耗维护费，有时还会占据紧缺战略资源配额，令玩家无法招募某些新兵种，从而影响全局战略。

同一地格仅能容纳1个战斗单位和1个民用单位的新设定原本是为了避免军团人海战术，但由此衍生出的种种矛盾却让玩家们愁肠百结，比如城中已有一支驻防部队，如果有其他部队借道经过则只能绕城而过，如城中又招募另一支部队，后来的部队会被自动赶出城外。笔者习惯把随机刷出的大科学家放城里准备以后用来点天灯抢关键科技，可大科学家也算民用单位，有时城里招募移民，或又出个伟人什么的都会给赶出城去，遇上旁边正好有蛮族或敌国部队那可就是大大的“杯具”。工人的自动劳作功能充斥着精神错乱的喜剧气氛，不该挖的乱挖，不该修的猛修，挖完修完之后又全部铲平从头再来一遍，有时工人大哥们还会站在原地陷入永恒的冥想状态，任你山崩海啸还是世界毁灭，他自纹丝不动，高难度模式下玩家敢用工人自动劳作简直就是老寿星上吊——嫌命长。

抛弃合理性也没有换来令人满意的均衡性，在全球玩家们的不断发掘下，无限人口、无限产能、无限黄金时期等Bug简剧层出不穷，利用这些Bug可以轻松蹂躏神祇级别下的电脑对手。最具纠结内涵的还是深山练兵术，初期在某个偏僻小城邦境内驻军坚守，对方翻脸后会从城中抛射箭矢，每次受到攻击都可以获得经验值，只要能撑到部队升级，选择加快自动回血等特技，这支部队会变得越来越耐打，级别也越来越高，熬过上百回合后一支实力变态的魔鬼军队宣告诞生，哪怕是远古时代的石斧勇士，剁坦克和机甲宛如砍瓜切菜般轻松。什么？你说刀斧不能伤坦克？那是寻常凡夫俗子，咱这躲在深山里的剑仙宅男从公元前4000年修炼到未来时代，怎么排资论辈也该得道飞升了，随手飞花摘叶的威力焉能不如大口径穿甲弹？

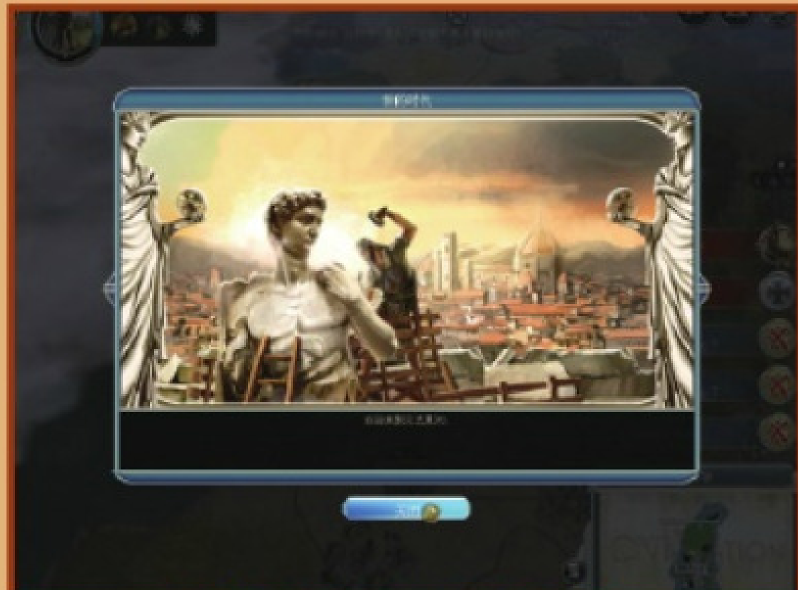
《文明Ⅴ》在细节设定方面的种种问题都不是关键性缺陷，但这些问题的数量充分表明，Firaxis Games公司并未在作品发售前对其进行认真全面的测试。发售后不到一个月内，厂商接连发布两个修正补丁，这或许能暂时平息玩家们的愤怒。按照这个系列的一贯传统，每代首作的精彩只在后面推出的资料片中才能真正升华到完美境界，在等待完美的同时，玩家不妨先投入在那些让人嬉笑怒骂的bug中尽情娱乐一把。



在森林地格中建造伐木场以提升产能

铸造（Metal Casting）：可建锻炉和作坊，修造建筑或招募地面单位时能获得额外产能加成

罗盘（Compass）：海岸城市可造港口，通过与首都建立贸易路线增加金币收入


研究新科技可迈入全新时代

教育（Education）：可造大学、牛津大学、圣母院、大报恩寺琉璃塔，允许将产能转化为科技点数

侠义（Chivalry）：可招募骑士，修建城堡、姬路天守，外交选项中增加防御协定

机械（Machinery）：可招募弩手，单位在道路上的移动速度加快

物理（Physics）：可招募攻城利器抛石机

炼钢（Steel）：可招募中世纪最强步兵长剑士

4.文艺复兴（Renaissance Era）

天文学（Astronomy）：可招募快帆船，允许建造天文台，运兵船可远洋深水区活动

声学（Acoustics）：可造歌剧院、西斯廷教堂、克里姆林宫增加文化产出

银行业（Banking）：可造银行、紫禁城

印刷术（Printing）：可造剧场，泰姬陵

火药（Gunpowder）：可招募滑膛火枪兵

导航术（Navigation）：沿海城市可建海港，能招募巡防舰

经济学（Economics）：允许在平原城市建风车提高产能，可造大本钟

化学（Chemistry）：可招募加农炮，允许建造大钢铁厂

冶金术（Metallurgy）：可招募长矛骑兵

考古学（Archaeology）：可建造博物馆、罗浮宫、冬宫增加文化产出

科学理论（Scientific Theory）：显示地图上的煤炭资源，可建公立学校提升科研速度

军事学（Military Science）：可招募骑兵，建造军事学院和勃兰登堡门

化肥（Fertilizer）：附近无水源的农田地格食物产出+1

膛线（Rifling）：可招募来复枪兵

5.工业时代（Industrial Era）

生物学（Biology）：显示地图上的石油资源，可建造医院、水井

蒸汽机（Steam Power）：可招募铁甲舰，允许建造工厂，海军单位速度加快，所有伐木场产能+1

电（Electricity）：显示地图上的铝资源，可招募驱逐舰，允许建造证券交易所，

可替换部件（Replaceable Parts）：可招募步兵、反坦克炮、允许建造自由女神像

铁路（Railroad）：允许建造兵工厂，工人可以修筑铁路

炸药（Dynamite）：可以招募火炮

制冷术（Refrigeration）：可招募潜艇，允许建造钻井平台

电报（Telegraph）：可招募战列舰，允许建造军事基地和救世基督像

无线电（Radio）：可招募防空炮，允许建造广播塔和艾菲尔铁塔

航空学（Flight）：可招募战斗机和航空母舰

内燃机（Combustion）：可招募坦克

6.现代（Modern Era）

塑料（Plastics）：允许建造水电站和科学实验室

青霉素（Penicillin）：允许建造医学实验室增加食物产出


建筑物和人口决定科技点数的多少

电子学（Electronics）：可招募机械化步兵

大众传媒（Mass Media）：允许建造体育馆增加快乐度

雷达（Radar）：可招募轰炸机和空降兵，允许修建五角大楼降低部队升级费用

原子理论（Atomic Theory）：显示地图上的铀资源，可制造原子弹和核导弹

生态学（Ecology）：允许建造太阳能电站增加产能

计算机（Computers）：可招募核潜艇与地对空导弹

火箭（Rocketry）：可招募武装直升机与火箭炮，允许建造阿波罗计划赢得科技胜利

激光（Lasers）：可招募喷气式战斗机和现代化装甲

核裂变（Nuclear Fission）：可招募原子弹，允许建造核电厂

全球化（Globalization）：允许建造联合国赢得外交胜利，或建造悉尼歌剧院赢得文化胜利


完成新科技研究后会有详细提示

机器人（Robotics）：可招募导弹巡洋舰，允许建造太空船工厂并生产飞船推进器

卫星（Satellites）：可招募制导导弹，允许建造飞船座舱

隐形（Stealth）：可招募隐形轰炸机

高级弹道学（Advanced Ballistics）：可招募核导弹

7.未来（Future Era）

粒子物理（Particle Physics）：允许建造飞船发动机

核聚变（Nuclear Fusion）：允许建造飞船休眠舱

纳米技术（Nanotechnology）：可招募战争机器人

未来科技（Future Tech）：可无限重复研究项目，能增加积分

国策

国家政策是《文明V》中的新概念，这东西很像RPG游戏的天赋树。每个文明都有10套完全相同的国策天赋树可供单选或多选，但每套天赋树需先投入15点文化点数解锁，然后才能继续积攒文化点数激活天赋树上的各种国策奖励。一些天赋树必须到指定时代才能开放，某些天赋树存在

势不两立的矛盾关系，例如独裁主义与自由主义、理性主义与信仰主义，玩家只能二中挑一，无法鱼和熊掌兼得。玩家可根据当前地图地貌特征和本文明特色，按照自己喜欢的战术策略灵活选修不同天赋树项目，从而获得最大限度的发展优势。

1.传统主义（Tradition）

传统主义最适合小型文明，对首都城市有大量加成效果，解锁传统主义后首都城市每回合食物+1。

贵族政治（Aristocracy）：建造奇迹建筑时产能+33%



十大国策天赋树界面

寡头政治（Oligarchy）：本国境内作战的部队战力+33%

宗法沿革（Legalism）：首都因人口增长带来的不满指数减少33%

乡绅地主（Landed Elite）：首都食物成长速度+33%

君主政治（Monarchy）：购买地格花费的金钱减少50%

2.民主主义（Liberty）

民主主义适合快速扩张的文明，解锁后招募移民的速度+50%。民主主义与独裁主义不能并存。

集体共治（Collective Rule）：新建城市获得第二个人口所需的食物减少50%

公民权利（Citizenship）：工人招募速度+25%

共和政体（Republic）：每座城市产能+1

代议制度（Representation）：每座城市文化+1

精英政治（Meritocracy）：所有连接到首都的城市快乐指数+1

3.荣誉主义（Honor）

荣誉主义算是初期的军事化路线，解锁后对抗野蛮人战力+25%，已探索区域内出现新蛮族营寨时会获得系统提示。

勇士之道（Warrior Code）：首都附近立即出现一名大军事家

操行纪律（Discipline）：邻近地格有友军单位时战斗力+15%

尚武风俗（Military Tradition）：军事单位从战斗中获得双倍经验值

军人阶级（Military Caste）：每座拥有军营的城市使本国不满指数-1

职业军队（Professional Army）：升级军事单位所需的金钱-50%

4.信仰主义（Piety）

信仰主义可以增加文明的快乐指数，并促进文化繁荣昌盛。需要进入古典时代后才能解锁，解锁后立即使文明快乐指数+2。信仰主义无法与理性主义并存。

制式宗教（Organized Religion）：启动黄金时期所需的快乐指数-25%

天赋神权（Mandate of Heaven）：每回合剩余的快乐指数将有50%转为文化点数

神权政治（Theocracy）：非被占领城市因人口数量造成的不满-20%

宗教改革（Reformation）：立刻进入持续6个回合的黄金时期

自由宗教（Free Religion）：立即免费获得2个政策

5.恩惠主义（Patronage）

恩惠主义可以强化与城邦结盟的收益，解锁后与城邦关系逐回合下降的速度-25%。

慈善事业（Philanthropy）：赠送给城邦金钱产生的关系提升效果+25%

美学理论（Aesthetics）：与所有城邦的关系不会低于20

经院哲学（Scholasticism）：所有结盟城邦提供相当于各自科研水平33%的科研加速效果

文化外交（Cultural Diplomacy）：城邦赠送的资源数量+100%，赠送奢侈品获得的快乐指数+50%

饱学之士（Educated Elite）：结盟城邦偶尔会赠送伟人

6.秩序主义（Order）

秩序主义最适合四处扩张的大型文明，城市数量越多国家实力越强。需要进入工业时代后才能解锁，解锁后立即使修造建筑物的产能+25%。



攻占城市后有三种不同选择

统一战线（United Front）：其他文明与城邦的关系逐回合下降速度+33%

社会主义（Socialism）：建筑物维护费-10%

民族团结（Nationalism）：在友方领土作战时攻击力+25%



合理选择国策可让玩家的文明占据各种优势

计划经济（Planned Economy）：城市数量带来的不满指数-50%

共产主义（Communism）：每个城市产能+5

7.独裁主义（Autocracy）

独裁主义是以武力征服世界的军国主义路线，需要进入工业时代才能解锁，解锁后使所有单位维护费-33%。独裁主义无法与民主主义或自由主义并存。

民粹主义（Populism）：受伤的军事单位造成的伤害+25%

军国主义（Militarism）：购买单位所需的金钱数-33%

法西斯主义（Fascism）：本国产出的战略资源+100%

警察国家（Police State）：被占领城市的不满指数-50%

全面战争（Total War）：20回合内所有军事单位攻击力+33%

8.自由主义（Freedom）

自由主义可以为小型文明提供更多文化点数和专家。需要进入文艺复兴时代才能解锁，解锁后城市中专家人口产生的不快乐指数减半。自由主义无法与独裁主义并存。

宪法宗旨（Constitution）：所有建有一座世界奇迹的城市文化点数+100%

普选制度（Universal Suffrage）：城市的攻击力+33%

民间社团（Civil Society）：专家消耗的食物减半

言论自由（Free Speech）：此后政策所花费的文化点数-25%

民主制度（Democracy）：伟人诞生的几率+50%

9.理性主义（Rationalism）

理性主义可以大幅提高科研能力。需要进入文艺复兴时代才能解锁，解锁后立即进入持续5个回合的黄金时期。理性主义无法与信仰主义并存。

世俗主义（Secularism）：每位专家产生的科学点数+2

人文思想（Humanism）：每座大学产生的快乐指数+1

思想自由（Free Thought）：每座贸易站产生的科学点数+2

国家主权（Sovereignty）：当国家处于快乐状态时，科学点数+15%

科学革命（Scientific Revolution）：立即免费获得2项科技

10.贸易主义（Commerce）

贸易主义可为海洋型文明提供大量财富，解锁后使首都城市的金币产出+25%。

航海（Naval Tradition）：海军单位移动力+1，视野+1

联合商会（Trade Unions）：道路和铁路维护费-20%

商业舰队（Merchant Navy）：沿海城市产能+3

重商主义（Mercantilism）：在城市中直接购买单位所需的金钱-25%

贸易保护（Protectionism）：每个奢侈品资源产生的快乐指数+1

伟人

《文明Ⅴ》中出现的伟人有大艺术家、大商人、大工程师、大科学家、大军事家5种，一座城市里如有专家或奇迹建筑可逐回合积累伟人指数，不同种类的伟人指数单独核算，指数攒够后即可在城中出现伟人。当第一位伟人出现后，第二位乃至第三位伟人出现所需的指数会逐层提高。有时候完成某些奇迹建筑或选择某些国家政策也能直接获得伟人。伟人的姓名随机决定，同类伟人属性技能完全一样。每个伟人都拥有三项能力，第一，牺牲自己启动本民族发展黄金期；第二，将自己化作具有专业增益效果的建筑设施；第三，利用自身特殊技造福本民族。进入黄金期的国家短期内国力将大幅提升，境内所有出产金币（资金）和铁锤（产能）的地格产量+1。在不同的游戏难度下，黄金期的持续回合数也不尽相同，但黄金期开始和结束时都会有醒目提示。连续消耗多名伟人并不能获得更长的黄金期，相反还会导致黄金期变得越来越短，但最短不会少于3回合。伟人建筑设施只能在城外修造，因此可以被洗劫和修复，如果建在有资源的地格将导致这些资源无法使用。



大军事家可化身为巨型堡垒

大艺术家能变成地标建筑为所属城市提供大量文化点数，特殊技是牺牲自己引爆“文化炸弹”，即将边境外最多6格的异国土地变为本国领土；大工程师能变成制造工厂为所属城市提供大量生产点数，特殊技是牺牲自己加快城市当前生产序列上的；大商人能变成海关大楼为所属城市提供每回合额外金币收入，特殊技是位于某城邦境内时牺牲自己瞬间获得大量金币，同时大幅提升本民族与该城邦的关系；大科学家能变成科学院为所属城市提供大量科技点数，特殊技是牺牲自己瞬间获得1项目前可研究的科技。大军事家与前面4类伟人略有不同，这种伟人通常在战争中出现，战斗中每当本国部队获得经验值时就能积累军事伟人指数，指数攒够后大军事家即可在野外随机位置出现。注意如果一支久经战阵的部队全员阵亡，那么它自诞生以来所贡献的军事伟人指数也会被扣除。大军事家能变成巨型堡垒，这种防御设施可对周边6格内所有敌人造成每回合持续伤害，特殊技是为身边2格范围内的所有友军部队提供近战、远程、防御加成。巨型堡垒虽号称防御作战利器，但只能建于本国境内，如果被对手一发“文化炸弹”喧宾夺主，那可就要偷鸡不成反蚀把米了。



大艺术家是抢地盘的利器

城邦

城邦是指游戏中仅有一座城市的亚文明，这种一城一国的小型文明不参加逐鹿天下的竞争，但他们却是大国之间必不可少的缓冲剂。弱势文明如果能团结众多城邦也能击败强大的敌国，例如在外交胜利条件下，即使没有强大军队和尖端科技，发动联合国投票时只要能赢得包括城邦在内的大多数国家投票，同样可以成为最终胜利者。玩家可以从头到尾压根不理会各城邦，或通过无偿送钱送兵提升彼此友谊，或直接出兵将其吞并。对城邦动武会带来一系列外交恶果，吞并城邦后城市会处于长期动乱状态人，如果不尽快建造法院稳定人心，城市中居民的快乐度将迅速下降。如果受侵略的城邦与某大国结盟，该大国会自动向攻击者宣战。在拥有强大军事力量的前提下，玩家可以发表外交声明宣称庇护指定城邦，从而威慑某些企图吞并该城邦的文明。《文明Ⅴ》中的城邦分为文化型、军事型、濒海型三大类共20家，文化型城邦会向友好文明提供文化点数，濒海型城邦会向友好文明输送食物，军事型城邦会向战争中的友好文明提供随机部队。



初次相遇城邦会收到对方赠送的小笔礼金

文明帝国与城邦的关系是一个动态变化的参数，无论是友好还是敌视，关系值都将逐渐回归中立趋向，友好的关系会逐回合下降，敌视的关系也会逐回合上升。城邦会通过外交渠道向外发布4类任务：要求摧毁附近的蛮族营寨；要求与玩家首都建立贸易路线；要求攻击其他文明；要求铲除其他城邦。完成这些任务可以提高与发布任务城邦的关系，但也可能带来某些副作用。提升与城邦的关系可以获得很多好处，别看需要不停送钱送兵保持关系，但结盟后即可获得城邦掌握的特殊资源，而且城邦还会向盟国随机回赠战斗单位、文化点数和金钱。己方单位未经邀请闯入城邦领土后会导致与其关系骤减，疯狂扩张型的玩家连续吞并多个城邦后将

引发其余城邦的公愤，所有城邦会联合起来宣布与侵略者进入永久战争状态，蚂蚁多了照样能推翻大象。进入永久战争状态后，入侵者无法和谈收场，只能选择彻底征服城邦，如果这些城邦又曾与其他文明结盟，最后必然发展为一场世界大战，其他文明可能会把最新研发的高科技部队捐赠给城邦用于抗击入侵者。通常情况下，城邦只有一座城市，但如果卷入周边大国之间的恶斗有时也会占领更多城市。城邦是本代作品中不容忽视的关键要素，用得好可以四两拨千斤，神祇难度下也能轻松夺取胜利桂冠，相处不好就会四面楚歌，处处被动挨打。



（注：以下情节，完全胡诌，如有巧合，纯属见鬼）

时间，可以摧毁一切，也能创造一切。

自从宇宙诞生以来，唯有司东人独享时光女神的恩宠，坚韧的身体特质赐予了我们超乎寻常的寿命。对我们这个高贵的种族来说，任何技术领域的奥秘都不值一提，漫长的星际旅行也仅仅是生命中微不足道的瞬间，因为我们掌握着整个宇宙最大的优势——时间。在距离司东人故乡大约2亿光年的星空有一颗陌生的蓝色行星，我被困在此已经6000万年，作为太空飞船爆炸后的唯一幸存者，我既是幸运儿也是苦命人，虽然保住性命，但却失去所有技术设备，甚至连向母星发送求救信号都做不到。外援不可得，只能求内助，我的目光开始转向本地文明。自从飞船坠毁后，我一直在观察监测这颗行星上的生态环境。最早那些体型庞大的巨大生物已经消亡，取代它们活跃于大陆表面的是另一种四肢修长动作敏捷的碳基生物，这种新生物的进化速度极快，它们进入直立行走阶段后很快建立了属于自己的语言体系，语言意味着更紧密的种群关系，同时也是所有高级智慧文明的基石。如果我能指点它们突破智慧文明的障碍，作为回报它们也许会帮助我重返故土？我满怀希望尝试着和它们接触沟通，不料这事却从一开始就历尽坎坷。蓝色行星上的本地生物对我的外形有某种莫名的恐惧，布满鳞甲的细长身体似乎总会让它们联想到某种天敌，多次不欢而散后我学会了隐藏本来面目以免引来麻烦。伴随着一次又一次的失败，本地生物的进化速度却没有丝毫减慢，它们学会了用火，学会了用树叶和草片遮羞，最后当它们搬进土木混搭的屋舍过上群居生活时，我意识到已经不能再叫“它们”，应该改叫“他们”了，这种新的生物以人类自称。在我先后接触的无数族群里，担任领袖的人类个体大都无法让我满意，他们或表现得比普通个体更贪婪更愚蠢，或已经步入生命的衰亡期，根本无法为我提供任何有益的帮助。我的寻觅持续了数千年仍然毫无结果，可除了耐心的等待，我还能有其他选择吗？

某一天，我正躺在某条蜿蜒奔腾的大河边休息，一位有着一双明亮大眼睛的人类女孩走近岸边，她看到了我，却没有表现出寻常人类看到我之后的惊惶神色。

“你是神仙吗？”她的目光里明显有抑制不住的好奇。她说的是某种复杂的象形文字语言，但语言对于司东人来说从来不是障碍，我们有足够时间学会所有语言。

我无声地点头作为回答，冰凉的河水给身体带来了舒适的感觉，那一天我的心情非常好。

“你有名字吗？”

“我的名字很长，但你可以叫我巴哥。”我打了个呵欠，让她清楚看见我嘴里四排锋利的牙齿，其实我想看看她有什么反应。很多时候，一些自命为英雄的人类妄想通过杀死我获得勇名。如果这是两种不同生物相遇必经的误会，我不介意这个误会早一点发生，赶紧走完过场我也好继续休息。

“我叫武曌，我和我的族人在寻找一个新的定居点，我们要建立一座人类历史上从来没有过的伟大城市。”女孩的眼睛发出了耀眼亮光，显然她在说的是自己关心的事情。


中国的独有建筑造纸坊

“你是部族首领的女儿？”我开始觉得有点意思了，能有如此雄心壮志的孩子通常不会出自平凡人家。


德国朋友要求一起合作投资研发科技


四大顾问会向君主提供各种参考意见

“不，我出身贫家，但马上就要嫁给首领的儿子。”小姑娘脸上全是踌躇满志的神色，看不见一丝羞涩。

一位攀高枝后洋洋得意的女孩？我差点笑出声来，但她下一句话让我目瞪口呆：“我那位丈夫体弱多病，夫家又无兄弟姊妹，以后必然由我独掌大权。”

这孩子不简单啊，看来就是她了！我咳嗽一声打破尴尬气氛道：“实不相瞒，姑娘乃天皇星转世，命应上上吉数，合当为天下之主，本仙降临凡尘正为辅佐阁下万年江山社稷而来。”根据我多年的经验，人类中有点野心的佼佼者通常最喜欢这套说辞。

小姑娘闻言大喜，不过她看了看我满身的鳞片，脸上有些犹豫：“辅佐？仙长这样子不太好见人吧？”

我笑道：“这有何难？”说罢上岸摇身化作一名白衣秀士，只是肤色通体透黑，为遮住赤红色双瞳不得不戴上一副眼镜。武曌见我有此非凡手段，不由大喜：“我若得天下，仙长当封国师。”我躬身答道：“多谢娘娘栽培！”

武曌的部族人口众多，他们原先居住的故土已无法容身，所以才集体迁徙欲另寻一片广阔天地安家。这附近数千里物产丰富却无村落，正是安身立国的好去处，但对于建城选址的

具体地点，部族中几位议事的长老却各执一词。号称部族第一贤者，同时也是众长老中年龄最大的贤翁坚持要在最高的那座山峰顶上建城，他的理由也很简单："圣人云，仁者乐山，智者乐水。我族以礼义仁德为本，自当建城于山顶。"有部族智多星美誉的智叟表示反对："既然圣人说过智者乐水，那为何不在湖畔海滨建城？东面有无尽汪洋，海边建城可兼收水陆之利，于我族有无穷好处！"

夹在一帮老头中间的武曌皱着眉头没说话，她那位担任族长的公公把眼神转向了我，显然是想看看我这个新人伙的末席谋士水平如何。"各位举族迁徙是为了过得更好一些吧？那当务之急就是民生为重，山顶立城虽有地利之险，但缺少粮食饮水，海滨立城虽可兼得水陆之利，但如今族中未造战舰，若有蛮族海盗从水上而来，如何保得族人平安？依本人之见，最好的建城地点就在眼前这条大河边上，此处物产丰美，粮草不愁，近有熏香染料，百里外可见马匹生铁，实在是难得的立国宝地。"我一番话娓娓道来，族长听得两眼放光，忙问："请教先生，那熏香染料，还有马匹生铁为何物？"等我将这几种资源的妙处一一道来后，对面贤翁冷哼一声："奇巧淫技，不足为道！圣人云：要做好事，勿做坏事。我族只需行止端庄，何惧天地间无处谋食。此人来历不明，又妖言惑众，请族长将其点天灯以儆效尤！"智叟则没说话，直接双眼翻白扭头以脊背对我。


初期强悍到逆天的诸葛弩


晕，华夏文明落户欧洲大陆

与武曌低声交谈几句后，老族长开口作了决定："两位长老所言均有道理，但这位新来的先生见识确实不凡，依我看，城就建在河畔吧！"


自由女神像也成了我们的

"万万不可，族长！河畔虽取食方便，但海滨建城有良港互通海陆，于军于民都可造福千秋万代。"智叟虽然态度恶劣，但这话里透出的战略性眼光多少让我对他刮目相看，看来这老头肚里还是有些货色，不像那贤翁只会把祖宗礼法挂在嘴上当打油诗念。

沉默了半天的武曌终于说话："既然如此，不如向东百里在大河入海口建城，海河兼得，先生所言的熏香染料也近在咫尺！"

族长大喜："吾儿所言甚妙，就这么定了！"看得出，老族长对这个儿媳妇相当器重，当然武曌表现出的能力也完全值得信任。这次建城大会还确定了我在族中的地位，族长力排众议聘我其为科学顾问，全权主管族中技术研究。科学顾问是个专为我特设的新官职，就这样贤翁还不满意，嘟嘟囔囔道："祖宗的东西，随便拿一点儿出来都能让后人吃不尽用不完，何必将这蛮夷奉为上宾，搞啥混账科学？"

东面海岸线上，一座巨城中京拔地而起。遗憾的是，在昼夜不息的建城劳作中，老族长身先士卒感染风寒，一病不起后撒手人寰。老族长之子常年卧床不起，继位仪式全靠几名大汉搀扶着才勉强完成各种跪拜礼仪。丈夫接任族长次日，武曌即以王后身份监理国事，武后上台施展铁腕手段收拾了好几个反对女人当家的长老重臣，几颗脑袋一落地，包括贤翁在内的老家伙们立时安静了许多，众臣收敛心思纷纷表态要紧密团结在以武后为核心的新一代领导人周围。稳定下来的中京城终于有了一番新气象，我被提升为国师，中京科研所也开张大吉，首选第一攻关目标为制陶。有了这项科技，城外的熏香染料才能派上用场，航海、历法也指日可待，更重要的是城中可建粮仓，族人从此不用再担心饥荒。

这是一块陌生的大陆，谁也不知道附近有什么样的危险。由于斥候队伍尚在征募训练中，武后听从智叟的建议，派出手上唯一一支武装部队向中京四周搜寻探查，部族勇士们先后遇到多股盗匪，几仗打下来不但连战告捷居然还颇有斩获，一时间小伙子们士气大振，恨不得能荡平全球寇匪。当南下到海湾附近时，他们遇到了一支打白底黑十字旗号的部队。

"报…报告王后！——德，德意志帝国首相俾斯麦求见！"跑进殿内报信的武士累得上气不接下气。

"哦，来得好，众卿家随本宫去见贵客。"初掌大权的武曌言谈举止尽显王者之气，看来这女孩成长得很快。

德国首相俾斯麦是一位仪容威严的胡子老头，在他笔挺的制服上找不到一丝皱褶，老头开口也气度不凡："尊贵的女王陛下，我代表德国人民向您致以最高的敬意。"我这个科学顾问立即把他的话翻译成华语，众臣闻言哗然，贤翁激动得身子发颤："万夷来朝，我族之幸事啊，恭喜王后，贺喜王后！"他旁边的智叟狐疑地看着我，喃喃自语道："此夷既来朝拜，为何上殿不跪？"

武后回以一个礼节性的微笑："尊贵的首相大人，欢迎您来到华国，我们永远期盼着像您这样带来友谊的客人。"

"我带来的不仅有友谊，还有文明的声音。德国人民希望知道，华国


俄罗斯女王说话带刺

人民如何理解文明？"俾斯麦突然冒了这么一句，我手忙脚乱翻译了他的话，然后低声补了一句："他是在问您对天道的见解。"

"天道……文明？哦，那本宫想请教一下首相大人，德国人民如何理解文明？"武后果然是个天生政坛高手，一脚就把球踢了回去。

俾斯麦昂首挺胸道："对德国人民而言，文明就是合作，德意志子民精诚团结，我们更愿与友邦人士平等合作，大家互惠互利，何乐而不为？"说

完，他直愣愣瞪着武后等回答。

武后向贤翁招手："贤翁大人，您来告诉我们的贵客，天道是什么吧。"作为举国第一贤者，贤翁当然对这个话题最有发言权。


部队发动攻击前可看到双方实力对比和胜负预测

贤翁先正了正衣冠，又扶扶腰间玉带，咳嗽一声走出臣列，朗声道："天之道，损有余而补不足，是故虚胜实，不足胜有余……"纵然精通这个星球上两百多门语言，翻译贤翁的这番话也让我汗流浃背，对面俾斯麦听了几句后一脸茫然。贤翁压根不看对方表情，连标点符号都不顿地一口气念下去，整整背了两个时辰才收工。目瞪口呆的俾斯麦脸色涨得通红，看看武后又看看贤翁，最后一摆手叹气道："贵国学者学问精深，佩服佩服。对了，我国欲与贵国合作研发科技，不知女王意下如何？"

武后扭头看我，显然是想问我的意见。科技研究这东西需要大量人手和资源，以华国目前国力仅能支持对单一项目的研究。现在研究所正在连夜加班研发文字，可北面群山中的铁矿也让我心痒难忍，早一天完成从青铜向铁器的过渡，华国就能早一天获得强大的剑士步兵。刚才我仔细观察过俾斯麦的护卫队，士兵们全是装备了长矛和盾牌的梭镖手，这表明德国已拥有青铜冶炼技术，估计他们很快就能学会冶铁，如果华国能借风行船必然可以快马加鞭事半功倍。

我当即站出来向武后躬身道："王后，正如首相大人所言，合作研发科技可互惠互利，此事于我国大大有利。"

"好，准了！吩咐下去，设国宴招待首相大人！"武后对我的话深信不疑。俾斯麦吃饭时很随和，宛如乡间土财主，坐在他旁边的贤翁从头到尾都正襟危坐，两人对饮数斛后话渐渐多了些，我发现根本不需要为他们翻译，因为这两位的交谈始终不在同一空间里，最后我干脆让他们自说自话算了。

酒宴结束，武后秘密召我入宫问话："国师，这德国首相询问文明有何用意？"

"一国对文明之见解，有如一人对生命之认识，人知生老病死方可成熟，国知强弱衰亡才能强大。俾斯麦上门求解文明，足见其志向不小。"

武后道："我所知不多，唯求百姓人人衣食不愁，国家强盛无人敢辱。请问国师何以教我？"

我回答："所谓文明之道，亦即国家强盛之路。团结和谐于内，广纳百川于外，民富兵强，自然天下无敌。"武后闻言思索良久不语。

俾斯麦离去后，武后下令城外开荒辟田，又免除国民三年徭役，一时间中京城内居民喜笑颜开，百姓们劳作起来个个精神抖擞，当年秋天的粮食产量翻了两倍不止，华国迎来了一个蓬勃发展的黄金时期。

深夜，智叟悄然来访。这位国中首席智囊一向不怎么搭理我，今天怎么会突然转了性子？

"老朽有眼不识泰山，从前对国师多有怠慢，今日特地上门赔罪。"智叟进门一番话立刻让我警惕起来，我可不相信他真会一夜改变看法，无事献殷勤，非奸即盗。不过作为国之重臣，又是两朝元老，能放下脸面说出赔罪的话也算是有诚意，我总不能伸手乱打笑脸人吧。

"智叟大人言重了，大家为国事尽忠，个人恩怨，不值一提。"我赶紧请老头落座，慢慢看他要捣鼓什么戏法。


暹罗大帝准备与本国签署密约


城里诞生了一位大商业家

"今夜打扰，老朽是想请教国师，当今之世，何为天下最强之兵？"

原来老头是来向本科学顾问探讨技术的，我沉吟片刻，道："这个嘛，太远的太复杂的不好说，近点的最强之兵当属剑士与弩手，前者披甲执坚锐不可当，造价不菲。后者只需对士卒稍加操练便能隔空射杀敌人。"

"弩手？请国师详示。"智叟双眼放光，盯着我目不转睛。我拿出造纸坊刚送来的成品白纸，画出弩手模样和武器远离给他看，老头一动不动看了半晌，突然哈哈大笑，起身向我作揖道谢后就此离去。

第二天早朝，武后提出华国应借当前黄金时期之利推行全面政改，选


中国战列舰封锁了波斯湾

择能够迅速提升国力的新发展方向。贤翁当即出列要求遵循祖宗礼法，他建议大兴土木扩建王宫，拉动内需的同时也能震慑四夷。老头哆哆嗦嗦说了半天不得要领，武后一摆手止住他的长篇大论，转向我道："我华国现仅有中京一城，兵法有云，孤城难守。我这些天在琢磨，要不要派些子民出去多建几座城池，国土越多国力也越强，万一有事也好互相照应。国师，你看如何？"

我回答："王后英明，城多确实国力更强。不过，将来城池规模扩大，各种建筑维护费用越来越多，城内人吃马嚼的粮草消耗也日趋巨大，届时城池越多国家负担越重。王后，依微臣所见，建城可以，但建得太多对国家弊多利少。"

这时智叟又跳了出来："王后，臣以为，国欲强，需有天下无坚不摧之强兵。文明之道，实为强兵之道，古人云，兵者，国之大事。如今百姓安居乐业的大好局面来之不易，更需要一支强兵捍卫边境。中京所处之地无险可守，若等敌人打上门来不但城外良田难保，城内百姓也必受刀兵之扰。臣请王后颁布律令，其一，提高军人待遇，整肃军纪；其二，全民接受军训，每天秋季校场比武；其三，

倾全国之财力人力研发天下强兵。”我才恍悟昨晚智叟夜访的动机何在，弄了半天老头是想走强兵强国路线，不过他能预先获悉武后要发动政改，看来也是有些门道。

武后听到最后一句皱眉发问：“何为天下强兵？”

智叟看我一眼，笑道：“昨夜老臣请教国师得知，当世之强兵非弩手莫属。弩手者，以机械之力隔空发矢，寻常皮锁甲护体者均一击毙命。老臣回家后连夜对弩具略作修改，使其可连珠发射，一人能挡数敌，如此利器若能正式制造，我华国何愁不能横扫天下，还请王后裁决！”这老头果然有心机，故意话中扯上我以增加对武后的说服力。

武后果然被打动，微微点头后询问的目光转向我。作为一名司东人，我对军事不是很感兴趣，司东人从不打仗，等着敌人自生自灭即可。但作为华国国师，我深知并不是所有国家都会像德国人那样彬彬有礼，混沌乱世中崛起的国家无不背负着笔笔血债，华国确实需要强大军队以备不测。于是我拱手道：“王后，臣可以马上开始研究弩手所需的机械术。”

武后赞许地笑了：“如此甚好，有劳国师了。智叟大人忠心国事，又连夜亲自改制神器，功不可没，这弩便随你姓氏，赐名诸葛弩吧。”

很快武后宣布全民接受军事化训练，又下旨废除原先六部九卿，将政府


机械化步兵大战蛮族弓箭手

机构简化为经济、外交、军事、科技四部。简政改制严重刺激了以贤翁为首的守旧派老官僚，一帮老头多次聚众上血书，甚至以绝食上吊的方式激烈抗议。最终武后不得不让步任命贤翁为外交部长，同时把他那帮饱读经史子集的老哥们儿也全塞进去，这才暂时平息了老家伙们的怒火。只是我们都没想到，这个权宜之计后来给华国带来巨大麻烦，此乃后话暂且不表。

冬天来临，派往西面的斥候队带回重要消息，西北方横断大陆中部的群山后面发现一大一小两个相邻的国家和十数个城邦，大国名为俄罗斯，小国名为日本。日本国主织田信长为人谦卑低调，他在国书中如是说：“今日能领受上国的威严，即使是神佛也会喜悦不尽。”俄罗斯女王叶卡捷琳娜则傲慢无礼，她在国书中如是说：“欢迎，本女王非常乐意招待像你们这样弱小的国家。”听听，这不是摆明当面打脸吗？斥候们打探来的


准备利用bug修炼千年的超级赛亚人部队

情报证实，俄罗斯国有城池十余座，号称西方大陆第一强国，其实力非同小可。

一个月后，日本国主织田信长亲率使团秘密访问中京，武后下令设宴招待，席间织田信长提议与华国秘密结盟对付俄罗斯。“对于我国而言，文明就是忍耐和生存。多年以来俄罗斯一直在压制我国，恳请贵国能在将来为我们提供必要的支持，拜托了！”织田信长泪流满面，以头叩地。武后一直记着叶卡捷琳娜在国书中的不逊之词，当即拍板答应与日本秘密结盟。智叟的军事部门迅速将王后谕旨付诸行动，中部横断山脉的险要隘口很快被华国弓手部队占领，半年后又在隘口外新建一座城市，同时隘口内大兴土木修建永久性战备堡垒。与德国合作研发冶炼技术成功后不久，华国独立研发的机械术也取得全面突破。新成立的剑士部队与诸葛弩部队接受了武后以及群臣检阅，兴奋不已的智叟身着戎装亲自指挥部队。阅兵式上走在队列最前的统兵将官身材不高但却浓眉大眼，仪表堂堂，武后宣其上殿询问姓名得知此人姓曹，单名一个操字，武将世家出身，精通武艺谙熟兵法。武后当即封曹操为华国大军事家，加官晋爵封妻荫子，顿时引发中京城内万人踊跃参军的热潮。俄罗斯一度发来外交照会要求华俄两国互通边界，武后予以严词拒绝，从此叶卡捷琳娜女王那边没再传来任何消息。两年之后，华国已坐拥六座城市十万雄兵，周边邦国无不来贺。

华国斥候在探索中不断发现大量城邦，这些独城小国对华国使节均以厚礼相赠，这可乐坏了外交部长贤翁：“万夷来朝，正是彰显我华国威仪的大好时机，不行，我得教化教化他们。”于是老先生决定带一帮大学士周游列邦传播圣人之道，武后老担心他们吃饱了生事，见这帮爷要出去闹腾赶紧喜笑颜开恭送出门。贤翁等人所到之处，果然受到诸城邦热情招待，各国学者居然无一人能解读他那些长篇大论，于是愈加恭敬，纷纷奉其为上宾。布达佩斯城邦与维也纳城邦交恶，维也纳邀请正好路过当地的贤翁等人评理，这老先生以其擅长的黑白二元论判定维也纳为善国，布达佩斯为恶国，然后又带一帮老兄弟赶到布达佩斯城下要当面谴责其“不容于天的恶行”，结果遭到城上箭矢热情款待，当场玩完了好几位老先生。这桩恶性外交事件传到中京后，武后立即下令派出精锐华国剑士星夜赶赴布达佩斯讨个说法。

当前锋部队抵达布达佩斯时，却发现城外已有一支异国军队在严阵以待。这支部队中间是数列重甲步兵，两翼有大量装束奇怪的长矛骑兵，为首大将穿了一件露肩步兵皮甲，头上无盔，仔细看去居然是个金发美男子。“吾乃亚历山大大帝，希腊文明的领袖，天神赐福的幸运儿，天下诸城邦的庇护者。今日尔等欲取布达佩斯，且先问我手中利剑同不同意！”亚历山大一勒缰绳，胯下通体并无一根杂毛的白马扬蹄怒嘶，气势咄咄逼人。

“国师，他说些什么？”担任全军


长城完工后会在大地图上显现


初会波斯的大流士一世

总帅的智叟扭头询问随军出征的我。

“他说，天下所有城邦都是他罩着的小弟，要打小弟得先问他这位大哥答不答应。”我扶了扶镜片给出翻译。

智叟转身问身边的曹操：“能打赢不？”

曹操的一对大眼珠子转了又转，最后垂下目光：“禀大人，不好说，我军兵力略嫌单薄，对方骑兵实力极强，中路的重甲步兵又极难突破，这仗恐怕是个僵局。”

“你们还在等什么，这等蛮夷竟敢以下犯上，赶紧杀光他们！”后面躺在担架上全身扎满绷带的贤翁声嘶力竭咆哮，斯文体统和黑白二元论全然抛到脑后。

智叟皱眉沉思半天，最后举起手


公元1050年的上海准备制造原子弹


大军事家曹操同志莅临上海巡视

中马鞭：“全军听我号令，前进！”

曹操不愧是武后御前亲封的大军事家，战局果然如他所料，战斗打响后希腊军以方阵重甲兵挡住华国剑士的冲锋，铠甲碰撞和剑盾交击的声音响彻城外。希腊骑兵很快从两侧发起冲锋，亚历山大居然身先士卒冲在左翼最前列，身披重甲的华国剑士不是被奔马撞飞砸晕就是被长矛刺穿甲缝，从两翼包抄过来的希腊骑兵和正面的方阵重甲兵一道把华国剑士们包了饺子。

避开一支掠过脸颊的飞矢，曹操大声喊道：“这是砧锤战法，不足为惧！传我的话下去，全军换鱼鳞阵，合力突击右翼敌酋所在位置！”听到他命令的华国剑士立刻从惊惶中恢复


令人头晕目眩的游戏后期

过来，平时受到的严格训练使他们本能地结阵涌向右边亚历山大所在的红底黄太阳旗。我和智叟被裹在队伍中只能随波逐流，战场上流矢不断，我竭尽全力用身体护住智叟，身后飞来羽箭触及坚韧的皮肤纷纷弹开坠地。虽然我对这老头没什么好感，但华国要想强大没他可不行。遭遇围攻的亚历山大身边骑兵越战越少，但他却愈战愈勇，接连砍翻三名华国剑士后，亚历山大座下白马被一柄长剑刺中倒地，他身后扑出几名骑兵拼死挡住蜂拥而上的华国剑士。亚历山大虽然脱险，但他的帅旗也被砍断，希腊军气势受挫，华国剑士组成的鱼鳞阵硬生生用血肉撕破了伙友骑兵的包围，但步行的剑士很难摆脱骑兵追击，双方又陷入了边走边打的混战。

“报元帅！——日本国主织田信长率百万大军前来增援！”一名满身尘土的斥候飞马来报。

“妙哉，有强援在此，今日必可诛灭此獠！哈哈——等等，不对呀，日本国何时有了百万大军？”智叟的笑声戛然而止。

片刻功夫，前方小岗尘土飞扬，一彪打着红色樱花旗号的人马杀出，为首一人头顶日月盔身披明光铠，腰中长短二刃，脚上一双麻鞋健步如飞，正是织田信长本人。可看他身后也就百十来号轻步兵，哪里来的百万大军？等到走近细看，原来织田信长身后旗纛上写有四个大字“百万大军”！智叟、曹操都看傻了眼，我直接埋头偷偷笑了起来。

“智叟大人，信长率亲卫百万大军前来效力，请诸位大人先撤入谷中，我军断后阻敌！”信长行过见面礼后不待回应便带身后这批武士高呼“板载”扑入战阵。这帮日本武士虽为步兵却悍勇异常，手中略带弧度的长剑异常锋利，挥刃便将希腊骑兵连马带人斩成两段，更可怕的是这些武士身受重创后却宛如无恙，肠肝肚肺流出依然高举战刀扑杀敌人，甚至比受伤前更为凶猛。经常可见他们拖着满地内脏高呼“卡米卡扎”冲入敌群，然后哄的一声巨响，冲天火光闪过，周围无论人马全部炸成碎片。希腊军受此前所未有的自杀攻击后无力再推进半步，撑到天色近黑撤军号角呜呜响起，落日余晖下我看见亚历山大的红底黄太阳旗徐徐远去。

“这些…是人吗？”智叟的声音都有些发颤，曹操把自己的眼睛揉了又揉，日军这支百人队果然不愧为百万大军的称号。

我脸上的笑容也瞬间凝固，但却不是因为这些血肉之躯的顽强战斗意志：“火药！他们有火药了？”火药，这可是不得了的大事，这玩意在军事领域的作用不亚于火对人类的意义。有了火药，滑膛枪和来复枪只是个时间问题，所有的刀枪剑戟很快会被淘汰，华国引以为傲的剑士和诸葛弩，甚至眼前纵横驰骋的希腊骑兵都将化作历史的尘埃。日本原先的研究水平没这么高啊，多半是从俄罗斯那里得到的，好你个叶卡捷琳娜，居然躲在家里闭门苦修内功，搞不好现在都该有滑膛火枪兵了吧？我惊出一身冷汗，心底马上开始思索对策。

布达佩斯战役没有赢家，华国剑士损失惨重，希腊军也伤亡过半，织田信长的“百万大军”仅存不到十人。智叟和我商量数日后最终与亚历山大签署停战协议，参战各方迅速撤离这片血肉模糊的噩梦之地，而这场


与阿拉伯文明的恶战集中在此隘口

战争的真正祸首，布达佩斯城却毫发未伤。如果从战场外来算账，亚历山大虽然未获胜利，但却以实际行动赢得了各城邦的支持，战后希腊所获的捐赠和义兵迅速弥补了损耗，而华国不但未能挽回外交事件中受辱的面子，又损失大批精锐剑士，在各城邦国中的声望也一落千丈，可以说是最大的输家。从织田信长口中，我得知日军的火药果然来自俄罗斯，这是俄罗斯刚研究出来新技术。

临行时我告诉织田信长：“我军

明年开春即将向俄出兵，希望贵国尽快作好战争准备。”这是一条驱虎吞狼之计，由于时间紧迫只能联合日本主动出击，否则等到俄罗斯出火枪兵就来不及了。织田信长看看我又看看智叟，他知


文明失败者只能消失于时间的长河中

道智叟才是全军统帅，而我仅仅是王后的宠臣，打仗的事我说了能算数吗？刚经过一场惨败的智叟有气无力地摆摆手：“信长君，听他的没错。”织田信长闻言大喜，有华国支持出兵俄罗斯，即便不能一举铲除这位恶邻，也能把对方打得十年之内无力南侵，无论哪种结局都有利于日本的生存发展。能得到华国这样的许诺，此次葬身于布达佩斯城下的百名武士也算物有所值。欢喜之余，织田再次长躬伏地：“托福神佛，今天能听到如此令人兴奋的好消息，信长立即回去做好准备，明年开春敬候王师！”

兵败回国，智叟自缚上殿请罪，武后亲解其缚：“古语有云，主不可以怒而兴兵。此次战败，本宫也难辞其咎，我既为一国之主，当然要负最大责任。”

智叟涕泪交加：“王后，精锐剑士折损过半，我华国之元气大伤，老臣虽万死也不得赎其罪！”

“王后与智叟先生不必担忧，有此物在，足可抵百万精锐弩手！”我从袖中摸出织田信长那里搞来的火药弹向众人展示。

“国师，此为何物？”武后惊愕地看着我手上这个黑铁铸造的疙瘩。

“此物名为火药，智叟先生已在战场上看到了它的威力，不过若能装入铁管中燃爆，以其力推动管内铁丸飞出，两百步外人畜中者立倒，即便身披铁甲也无幸免。”我尽可能用他们听得懂的语言描述火药的妙用。

智叟不愧为军事行家，听到这里立刻从地上爬起来提出一个最关键的问题：“国师所言之神器，需多少时间才能装备我军？”

“我国与德国合作研究的炼钢即将大功告成，如此推算，半年足矣。”武后与群臣闻言脸上均现喜色，但我马上让他们的情绪又降到了谷底：“但是，各位知道我手上的火药是从哪里来的吗？是织田信长从俄罗斯抢来的，也就是说，俄罗斯已经有了火药。”

“那这，这如何是好？”智叟亲眼看见过火药爆炸的惊人效果，想起那位出言不逊的叶卡捷琳娜女王，他开始觉得一股冰冷的凉意从心底冒出。

武后柳眉倒竖，咬牙切齿道：“当断不断，必受其乱，立即联合日本、德国出兵俄罗斯。对了，再派使者去希腊，请亚历山大大帝出兵，拿下俄罗斯后分他一半国土。”

我轻轻收起火药弹，道：“王后，臣知事情紧急，已斗胆做主与织田信长约好明年开春出兵俄罗斯。日军悍勇，冲锋掠阵势如破竹，虽未必能全胜，但只需延缓俄罗斯技术研发，有他们打头阵足够了，不必惊动更多盟友。撑到明年夏天，中京研究所即可开始生产滑膛枪，届时这天下局势依然尽在我华国掌握中。”武后闻言眉头渐渐舒展，最终放声大笑起来。

圣彼得堡城下，喊杀声震天，华日两军的联合冲锋多次被城内俄军击退，日本武士与华国诸葛弩手都用尽了吃奶的力气，但城内俄军的滑膛火枪也不是吃素的，枪林弹雨中能生还的勇士十不足三。

“大人，待我亲自上去！”织田信长杀红了眼。我赶紧劝住他：“信长君，请勿冲动。火枪威力虽大，却极耗火药枪丸，只要这样的攻击强度能再保持两天，俄军必然弹尽粮绝，此城必陷。”

“难道我们现在只能拿性命去耗他们的子弹吗？”织田信长喘着粗气，一副心有不甘的模样。

“那还能有什么办法？我们现在已经骑虎难下，不得不用人命耗着死


《文明Ⅴ》独有的2D战略界面

死压住他们，只要等到中京研究所生产滑膛枪，那我们就赢定了。”在如此绝望的境地中，我必须得让他多一点希望。

“滑膛枪真有这么厉害么？有了滑膛枪，我们和俄军也只是打个平手吧？”织田信长擦拭着手中的太刀。

“滑膛枪算什么，如果不是摧毁了沿途所有的大学和研究所，俄国人还会造出加农炮、来复枪，那时我们就根本别想靠近他们了。莫斯科研究所目前还在正常运作，这才是我们最大的威胁。”

织田信长静静地听完我的话，眼中闪过一道锐利寒光：“大人，文明对我国而言意味着忍耐和生存。既然日本危在旦夕，我愿率一队人马偷袭莫斯科炸毁研究所。我若成功也虽死也能瞑目，武士的宿命本就是为国捐


土耳其的苏莱曼大帝


罗马的凯撒大帝

躯！”我心底盘算了一下，如果放任莫斯科研究所继续工作，按照他们的最慢速度恐怕也快完成加农炮的研发了，那东西一旦出来，华日两国勇士只能全部上西天。让织田信长去博一把应该是个好主意，如果他不幸阵亡也会激发日军更旺盛的战斗意志，这对华国有利无害。

“好，那我祝信长君旗开得胜，武运长久！”送走织田信长后，我继续组织兵力强攻圣彼得堡。

信长没有直接取道莫斯科，他带着亲卫队翻越雪山绕到莫斯科后方，先一举偷袭拿下诺夫哥罗德城，又马不停蹄连夜奔袭莫斯科。俄军主力部队多部署在圣彼得堡至莫斯科之间，北部后方防守几近空虚，等得知后方突现敌人时，莫斯科已燃起熊熊大火，叶卡捷琳娜女王仓皇西逃，俄军全线大乱，以莫斯科为核心的战略防御圈不攻自破。

时至夏季，圣彼得堡内俄军终因弹尽粮绝投降。三日后，华国补给运输队送来了新研制的滑膛枪。我大喜过望，吩咐立即列装部队，并拨了一批让人送到前线去支援织田信长。刚从前线回来的军事观察员不屑一顾地说：“大人，我看还是免了吧，我在织田大人那里看到他们已经装备了来复枪。”


与维也纳城邦结盟后每回合可获得8点文化

“你说什么？来复枪？”我大吃一惊。

“是啊，日军占领各地研究所后并未摧毁，他们还征用了全部工人和研究员。我回来之前他们已开始在莫斯科生产加农炮，膛线来复枪早已是日军普及装备。”

我恶狠狠地一拳砸在办公桌上：“该死！传令三军，立即撤兵回国。”我严重低估了织田信长的智商和运气，当他得到这些战略性武器的同时，我们的同盟关系也宣告结束。如果继续留在俄国境内，只怕会有灭顶之灾。我将所有精锐部队留下驻守中部横断山脉的隘口，同时派出使者秘密潜入俄国西部寻找叶卡捷琳娜女王提议和谈，最后又将所有这一切写入奏章禀报武后。在奏章末尾我这样写道：“……在国家利益面前，所有的个人友谊或私情均不值一提，请王后放弃一切幻想，准备对日本宣战。”中京研究所迅速开始对军事学、蒸汽机等战略项目展开全力研发，派往俄罗斯境内的斥候不断带来坏消息，莫斯科附近出现数量惊人的加农炮和来复枪兵，日军活动频繁，意向不明。

冬天第一场雪过后，打着红色樱花旗号的来复枪兵簇拥着加农炮群出现在隘口要塞前，走在最前面的是织田信长，他提出要见我一面。

“我们一起浴血战斗过，想不到现在居然又成了敌人，你变得太快了吧？”我坦然地笑着。

织田信长脸上也有一丝从容的微笑：“大人，其实我根本没变，文明对我国而言意味着忍耐和生存。我所做的一切都是为了生存，忍受你们的陈规陋习，给你们当炮灰冲锋送死，布达佩斯城下战死的大和英烈们，他们是为华国而死的吗？不，他们是为日本而捐躯，没有他们，就没有今天的日本。但是，感谢神佛送来的加农炮和来复枪，我们不再需要忍耐了。”他指划了一下身后正在列阵的部队，“从现在开始，文明对我国只意味着生存。作为一位老朋友，我依然佩服大人的博学多才，希望能看到您在我的身边效力。”

我歪了歪半边眉毛：“生存？整个俄罗斯都被你们吞下了还不够吗？”

织田信长摇头大笑起来，他最后又问我一句：“请问大人是否愿跟随我建立王道乐土？”

我一言不发转过背去，慢慢走进要塞大门。

半小时后，日军发起进攻。要塞内华国士兵凭借坚固工事以滑膛枪顽强阻击装备有先进来复枪的敌人，激战持续了整整一周，双方伤亡均逾万人。日军加农炮威力惊人，如果不是智叟带着卫戍京师的诸葛弩部队及时赶到，隘口要塞的华国守军恐怕会全部拼光。隘口要塞的战局陷入了僵持，但这种僵持注定不会延续太久，我清楚地知道吞并俄罗斯之后的日本拥有了无法想像的战争潜力，他们能拿出手的绝对不止来复枪兵和加农炮。果然，当华国守军升级为来复枪兵后，城下日军也变装为工业时代步兵，当华国守军升级为步兵后，他们居然有了坦克。这场旷日持久的战争吸引了各方势力的关注，希腊、埃及、桑海等国纷纷加入对日作战联盟，但日本的实力早已今非昔比，桑海灭国，埃及法老拉美西斯二世兵败城破逃往南极避祸，只有希腊在众多城邦的支持下勉强从西面对日本构成威胁。


城市界面中可购买附近无主地格

“德国首相俾斯麦求见王后陛下！”门官大声禀报。

“快请进来，快快！”武后一直试图说服德国参战，既然人家都上门来了，肯定有希望。

俾斯麦换了一身笔挺的黑色军服，胸前依旧别着那枚永不消逝的铁十字勋章：“尊贵的女王陛下，我代表德国人民前来宣布……”

“德国愿意出兵增援华国吗？”女王激动得声音都变了。

俾斯麦犹豫了一下，摇摇头：“不，女王陛下。从此刻开始，德国宣布与华国进入战争状态！”

“啊！”武后瞪大了她那双美丽的眼睛。

“为什么？！德国人民难道忘记了文明就是合作吗？”我也愣住了。

“无耻蛮夷，言而无信，何异于衣冠禽兽乎！圣人有云，要做好事，勿做坏事。尔等……”贤翁怒指俾斯麦破口大骂，最后一口气上不来晕倒在殿上。


时刻查看外交概览可获悉自己的国际地位

俾斯麦没理贤翁，他注视着武后缓缓道：“不错，文明就是合作。但自从华日战争爆发后，贵国所能提供的合作研发资金与人手越来越少，你们现在已落后我们整整两代技术。我曾经说过，合作的目的是互利互惠，可目前与华国的合作对我国而言不再有任何利益，德国无法接受这样不平等的合作关系。我们需要强大的盟友，而不是累赘。”

我恍然大悟：“日本！你和织田信长结盟了？”

俾斯麦点点头，继续念完他的宣战声明：“今晚12点正，德意志帝国的虎式坦克集群将跨过南部边境线进入华国，为避免造成不必要的伤亡，我们希望贵国政府能尽早放弃无畏的抵抗。”说完，他立正向武后敬了一个标准的军人礼，然后头也不回地大步走出殿外。

“国师，我们失败了吗？”武后无力地坐到龙椅上，她那张年轻的容颜一瞬间洒满了绝望的灰暗。

我没有说话，也无话可说，这个令人懊恼的问题也是我想问自己的。

文武百官鸦雀无声，只能听见从昏厥中醒来的贤翁放声大哭。

这个时候，大军事家曹操匆匆走上殿来："国师，出大事了！"

我苦笑道："孟德，还能有什么事比亡国更大呢？"

曹操跑得气喘吁吁，他走上前来一把拽住我："国师，真出怪事了，你还记得最早刚建中京城时派去攻占开普敦城邦的那队勇士吗？"

"记得，那老早前的事了，怎么？到现在开普敦还没拿下？"我有口无心地应付着他。

曹操用力挠着脑袋："枢密院的信使忘记了这支部队，他们一直驻扎在开普敦城外，天天在滚木礌石和箭雨里讨生活，最近军事部整理补给清单这才发现他们，不过这帮小子们回来后都有点不对劲。"

"怎么个不对劲？"

"个个力大无穷，没事一手提一门加农炮逗人玩，有的把裤衩蒙头上开辆怪车出去揍流氓，还有个别的掌中能吐蛛丝飞檐走壁，我让科学院的研究员给他们看了下，所有人的DNA序列都变了！"曹操得意地卖弄着自己刚学会的新名词，突然发现大殿上气氛不对，"对了，你们都怎么了，个个哭丧着脸？"

我突然一跃而起："有了！就靠这帮小子力挽狂澜了！马上让他们投入战斗！"

曹操赶紧问："国师，要不要给他们赶紧升级装备换新编制？"

我摆手："完全不需要，直接派出去开工揍人，估计后天晚上咱们就能收到德国的停战协议书。"

武后被我弄得莫名其妙，虽然已经习惯对我深信不疑，但还是忍不住问


早期勇士发现遗迹后幸运升级为枪骑手

了一句："国师，这是怎么一回事？"

"古语有云，阳极则阴生，阴极则阳生。事物发展到极端就会走向另一反面，这支部队虽为最低级兵种，但经历无数锤炼后却有幸脱胎换骨成为天下最强之兵！别说坦克，比这更厉害的也奈何不了他们。恭喜王后，天不欲亡我华国啊！"我激动得手舞足蹈，既想放声大笑又想放声大哭。

三天后，头上裹满绷带的德国首相俾斯麦垂头丧气地重返紫禁城，他带来了停战协议书。当然，还有德国人民的友谊，以及他们对文明的见解。

两周后，隘口要塞外重兵云集的日军突遭毁灭性打击，一支来历不明的


圣雄甘地向您致意

华国部队消灭所有关前守军后又深入日本境内连克萨摩、京都两城，前线的一败涂地立刻在后方引发连锁反应，俄罗斯境内的日军占领城市纷纷发生暴乱罢工事件，所有研究所、兵工厂、海港陷入瘫痪。原俄罗斯境内日军几度集结准备反扑，均被那支诡异的华国部队秒杀，与此同时，华国军事部长智叟率领一支包括有航空母舰、导弹巡洋舰的特混舰队沿北部冰海迂回到日军防线后侧对沿岸城市发动炮击和轰炸，日本作为一个国家的战争潜力被迅速摧毁殆尽，不久后来自华国的大批机械化部队包围了日本新都莫斯科城，织田信长于红场切腹自尽，原日本、俄罗斯城池尽归华国所有。

中京城内的五角大楼第二层，某间布满大屏幕显示器的控制室里，我接过智叟丢来的一根哈瓦那雪茄，旁边的曹操赶紧掏出火机给我点上，我喷出一口浓烟后嘟囔着："可以发射了！"控制台前的操作员立即摁下发射钮，城郊地基发射井内一枚洲际导弹喷吐着火焰呼啸而出，方向直指万里之外的希腊首都雅典，这位核导弹的打击目标是希腊正在筹建的联合国大楼。根据情报局获得的可靠消息，亚历山大打算联合国大楼完工后立即呼吁发起全球万国投票，如果以一国一票来算，支持他的那些粉丝城邦们绝对能让希腊以压倒性优势赢得胜利。虽然希腊也曾是我国的战略盟友，虽然亚历山大这小子比我帅了那么一点点，但是，在国家利益面前，这些又算得了什么？目睹从侦察卫星传来的蘑菇云在雅典上空升起，我扭过头问曹操："孟德，阿波罗计划第三阶段进行得怎么样了？"

曹操立正道："中京、莫斯科、京都和开罗的阿波罗工程分厂已经开始生产发动机、推进器、座舱和休眠舱四大部件，按照目前计划可以保证在半年后完成载人飞船的组装。"

智叟疑惑不解地问："国师大人，这天下都是我们的了，还有必要发射载人飞船探索什么阿尔法人马座星吗？而且你还要亲自驾船前往，不知何年何月才能重返故土？"

我微微一笑："智叟大人，此事关系重大，我走之后还望你全力辅佐王后陛下。相信我，我一定会重返故土的。"我把故土两个字说得很重，但没有人能听明白。

智叟也喷了一口雪茄烟，忧心忡忡道："王后陛下已病卧在床很久了吧，这可不是什么好兆头。"

庞大的复合结构载人飞船完成组装当天，中京城内武后不幸病故，华国举国哀痛。从当年大河边的偶遇开始，我陪着这位人类女性几乎走完了她的一生，按照地球人的说法，这大概也算一种缘分吧。我不习惯对着一具死去的躯体为那些活着的时光哀叹，因此当地面上的人们开始为威仪天下的华国王后举办丧事时，我也轻轻按下了发动机启动开关。既然故人已去，留在这里也毫无意义，我也该回到久别多年的司东母星了，那里才是我真正的归宿。

飞船离开太阳系引力圈后开始加速，一个声音在我背后响起："你真的是神仙吗？"


暹罗的兰甘亨大帝来访

我扭过头来，穿着太空服的武曌笑嘻嘻地看着我。我叹了口气，早该想到她的病没那么简单："当然不是。为什么要这样做？"

"我想亲自看看，你们到底是什么样的生物，文明对你们意味着什么。"

我指了指后舷窗上那颗已经看不见的蓝色行星："那里怎么办？你丢下不管了？"

"我的历史使命已经完成。我让他们为我立一座无字碑，把一切留给后人去评说。"武曌答道。

消失的地平线
LOST HORIZON

■ChinaAVG.com 龙翔九天

为什么要玩这款游戏

提到“消失的地平线”，很多人首先想到的是英国著名作家詹姆斯·希尔顿30年代创作的同名畅销小说以及改编的电影，它向世界讲述了一位英国军官在中国西南一片神奇土地——香格里拉的传奇经历。小说一经问世，就引发了寻找“世界最后的世外桃源”的热潮，今天人们已经形成香格里拉即在云南迪庆的共识，那里也成了人们涤荡心灵、触摸天堂的圣地。以《秘密档案》系列闻名的Deep Silver开发的这款游戏和小说相似的只有“寻找香格里拉”的噱头和二战前夕的历史背景，从叙事风格和冒险元素的层面看，人们更爱把游戏和《夺宝奇兵》系列电影相提并论。不过毕竟故事发生在中国，相对其他AVG会有更多中国元素出现让玩家感到亲切，而那种没有“很黄很暴力”，只有英雄美女携手游世界救天下的很纯粹的“冒险”风格，是很讨玩家喜欢的。当然，那些喜欢詹姆斯·邦远胜过印第安纳·琼斯的玩家除外。

精品	总评 8.5
制作	Animation Arts
发行	Deep Silver
类型	冒险
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.5
上手精通 Difficulty	8.0
画面 Graphics	9.0
音效 Sound	8.0
创新 Creativity	8.0
剧情 Story	8.5

序幕

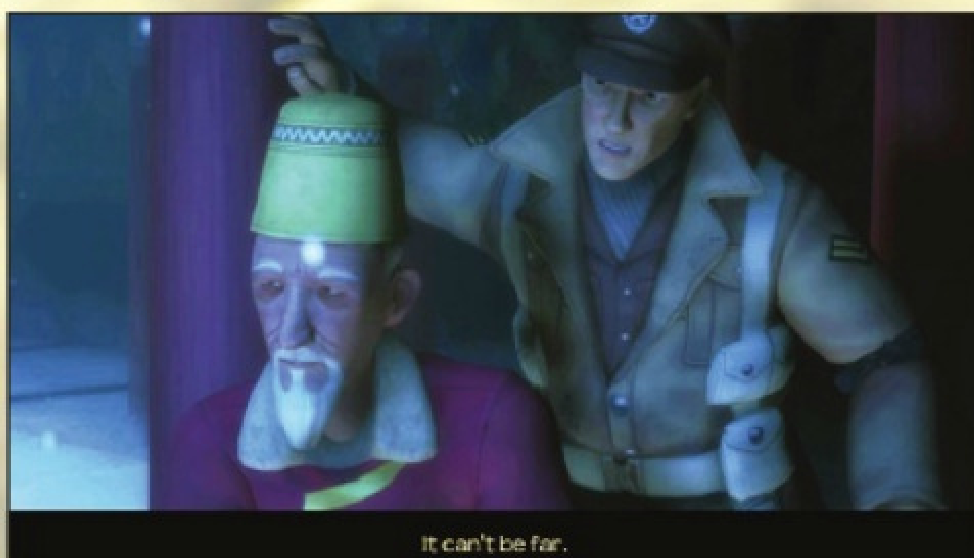
1936年，在中国西南边陲大雪纷飞的肯巴隆（Khembalung）峡谷中，年轻的英国士官理查德（Richard）所在的部队被一群德国鬼子追杀得几乎全军覆没，他和仅存的战友托马斯（Thomas）在一位喇嘛的引领下逃到了喇嘛庙里。就在走投无路之际，喇嘛打开一道通往密室的暗门，理查德和他逃过一劫，却目睹了托马斯遇害。

“这些人为什么要追我们？”理查德一脸茫然地问喇嘛。

“他们这帮野蛮人就是要找这间密室。”深受重伤的喇嘛显得非常虚弱。

理查德环顾四周，密室里除了地板和墙上用一些用古老语言书写的符号外只剩下中央的一根石柱了。“可是，这里什么也没有啊！”

“不，正相反。你就站在一座大门前，大门之后封藏着人类最伟大的财富。这座寺庙守护这笔财富上千年了，而你将成为大门钥匙的最后一位守护者。”说着，喇嘛用尽最后的力气交给理查德一个圆形的神器（Artefact）。“用它进入大门的另一边吧，快，乘那些野蛮人还没进入这里之前。”



理查德和喇嘛死里逃生

完全不解其意的理查德已经无路可退了，当务之急是进入“大门”，一番摸索后，把神器插进密室中间的石柱里，强光闪过，理查德消失得无影无踪……

数小时之后，山谷中的德军营地，女伯爵军官汉娜（Hanna）询问手下：“密室找到了没有？”

“还没有。不过我们缴获一张当地地图，据英军俘虏交代，他们用这张地图在这里勘测，地图是一名到过此地的香港人绘制的。”

汉娜阴冷的面庞掠过一丝杀意。“没有任何事情能阻挡我们第三帝国崛起，没有！立刻派人去干掉那个香港人，销毁他所有的图纸。”

一周之后，香港。夜幕下的维多利亚港格外璀璨耀眼，流光溢彩。游戏主角芬顿·派德克（Fenton·Paddock）在一间夜总会里登场了，这位曾经的战斗英雄因为被诬陷开小差清除出了部队，军人的荣誉和自



游戏中的大反派安娜


这架三引擎飞机是汽车大王福特成立飞机公司后的处女作

豪感早已消失殆尽，只剩下混迹黑市的浪荡形骸了。派德克和沈老板（Shen）一个劲吹嘘自己抢了当地黑帮唐猛（Mun Tong）很多生意，被提醒唐猛不好惹，可是他完全得意忘形了。这位花花公子向新来的歌女莉莉（Lily）大献殷勤之际唐猛带着手下进来了，选择不同对话选项会出现两种情况：

A.每次对话都选择第一项，得到写有房间号的纸巾（Napkin）。莉莉会引开唐猛，帕德克乘机溜出后门。

B.选择其他对话，莉莉才不会理这个自恋狂，帕德克只好自保了。不过先得弄出点乱子来才行。拿起桌上的酒瓶（Bottle），把酒（Absinthe）倒进手推车（Serving cart）上的锅（Wok）里后剩下瓶塞（Cork），掏出打火机（Lighter）点着酒，再踹上手推车一脚。大家的注意力被“移动火锅”吸引时，派德克拔腿从后门闪人。



黑帮要送帕德克“出海”

不过早有人把手后门，只好束手就擒了。派德克被恼羞成怒的唐猛装进木箱扔进了水里，箱子上钻了一个孔，派德克用手堵住孔就可以呼吸15分钟后窒息而亡，如果不堵的话，水漏进箱子2分钟就被淹死了。冷静下来后，派德克发现右手边有块沥青（Tar）沾在箱子上，用打火机烤软后与随身带的纸巾（情况B用瓶塞）粘在一起，正好代替左手堵住了漏孔（Hole）。腾出两只手来就方便了，鼠标右键点击钱包（Wallet）找到几枚硬币（Coins），当螺丝起子卸下门上的铰链（Hinge），用铰链撬开箱盖（Lid）终于逃出生天。

与此同时，纳粹密探克莱斯特（Kleist）找到唐猛，雇佣他行刺绘制地图的香港人。

第一章 失踪密友
A MISSING FRIEND

回到机场，机械师格斯（Gus）告诉帕德克有位军官在办公室等他。原来是韦斯顿（Weston）总督的副官赫胥黎（Huxley），他对帕德克一阵冷嘲热讽之后说明来意：总督有要事相见，立刻前往总督府。考虑到总督平日对自己不薄，帕德克坐上了总督府的专车。

“芬顿，大英帝国一直希望勘测中国西藏的一块未知之地，不久前一只远征队带着地图出发了，可是音信全无，我派了两支救援队去搜索都一无所获。芬顿，你现在是我找到远征队唯一的希望。”韦斯顿总督焦虑的语气中含有一丝难言之隐。

“可是我没有地图，我对西藏也一无所知，恐怕帮不了你。”

“芬顿，你曾经战功无数，智勇双全，你是我最信赖的人啊！”总督几乎在央求了。

“那都是过去的事了，在我作了别人的替罪羊，被军事法庭判决退伍之后，帝国还怎么指望我为她出生入死？”帕德克的怒火烧上心头。

“理查德……我儿子理查德是远征队的队长！”

“什么？你竟然到现在才告诉我？你知道我和理查德有多亲近吗？我有权知道他的下落。把资料给我，我会尽全力找到这位失踪的好朋友。”显然，理查德是这个浪子空虚灵魂里仅有可以为之牺牲的人了。

事不宜迟，首要任务是找到西藏地图。从格斯那里知道曾在机场干活的中国人王英（Yen Wuang）可能有地图，不过王英地址不详，可以去夜总会找沈老板打听。

来到夜总会（The Nightclub），前门被唐猛的人把守着，只好从后门进入。沈老板也不知道王英的地址，不过他指着店里一位自斟自饮的名叫连祖（Nianzu）的老人告诉帕德克，这人可是个香港通。



曾经的战斗英雄，现在蜗居在此

“我在找一位叫王英的朋友，也许您能帮上我的忙。”帕德克问连祖。

“王英？我可不擅长记人名，名字就是用来刻在墓碑上的，不是吗？不过我对人的长相是过目不忘的，如果你能找到他的相片，我兴许能帮上你的忙。”

找王英照片流程

1.到机场（The Airport）格斯的脚下取得鼓风机（Bellows），办公室里取得皮尺（Measuring tape）和闹钟（Alarm clock），尝试打开保险柜（Safe）发现没有密码。

2.到港口（The Harbour）发现小孩捡到钱包。

3.到总督府（The Governor's Palace）看到树上有个球（Ball），想摘下被警卫制止。鼠标右击工具栏闹钟得到发条（Key to alarm clock），用发条上闹钟，把闹钟扔进垃圾桶（Rubbish bin）吸引警卫注意后摘下球。

4.来到夜总会后巷，想用鼓风机吸吊灯下的苍蝇（Swarm of flies）却被猫阻挡。组合皮尺和球，把球挂在横杆（Rod）上，再次用鼓风机吸苍蝇。

5.到港口，把鼓风机里的苍蝇放

到油灯（Light）上，得到钱包。

6.回办公室，翻看钱包得到密码条（Note with number），用密码条打开保险柜取得照片（Photo of Wuang），还有张报纸记录了英军武力镇压港口劳工致八人死亡事件，负责军官被军事法庭开除军籍。

找到照片后交给连祖，他终于想起王英的地址。来到一处古色古香的中式公寓进门，左边的房间就是王英家。敲开房门，一张颇具清秀、古典东方韵味的俏丽面庞出现在帕德克面前，她就是王英的侄女金（Kim）。

"金，没想到是你，王英在吗？"帕德克感到意外。



老总督觅子心切



金不能原谅帕德克的过失

"你难道不知道？他几天前去世了。"金难掩与亲人阴阳相隔的悲痛。

"这怎么可能？我很抱歉。"

"为什么抱歉？为你背叛了王英？我们当你是家人一样，你却杀了八个手无寸铁的中国人！你就这样对待你的家人吗？"

"金，你是知道我的，我绝不是那种冷血刽子手。你怎么能听信报纸上的那些谎言。"

金正色问道："那你就解释给我听呀。"

"有些事情是不能解释的。金，我来是为了找一张西藏地图，它对救出我的朋友非常重要。"

说话间，唐猛突然撞开门冲了进来，用枪威胁金交出地图。岂料眼前这位柔弱女子一记旋风腿就把他放倒在地。帕德克从阳台上望下去，公寓前门有两个唐猛手下。金说出王英除了交给理查德一份地图复制品，还保留了一份原件，要自己豁出性命保管，现在也只有和帕德克一起逃出去才能保护地图。

帕德克在衣橱里取得衣架（Hanger），到房间门外，拾起一根竹竿（Bamboo）。组合衣架和竹竿，到阳台用带竹竿的衣架取下灯笼（Lantern）。回到房间外，将灯笼挂在钉子（Nail hook）上，看到一扇气窗（Window）。帕德克通知金准备逃跑。两人潜到楼下的一辆卡车边，不幸被唐猛发现了，走为上策，赶紧跳上卡车胜利大逃亡吧。

汽车追击流程

1.点击金告诉她"加速"（Step on it），在计时器归零之前，再让金"刹车"（Hit the breaks）。

2.用竹竿（Ploe with hook）去够玻璃碎片（Broken piece of glass），竹竿断裂后，再用断竹竿（Broken Pole）够玻璃。得到玻璃后从帆布（Tarpaulin）上割下一块碎布（Rag）。组合碎布和竹竿，将竹竿交给金。

3.切换到金进行操作，取下挡风玻璃前的钥匙（Key），把竹竿在点烟器（Cigar Lighter）上点着成火把（Torch）。钥匙和火把交给帕德克

4.切换回帕德克，用钥匙打开木箱（Crate），取出烟花（Fireworks）。烟花插入引擎（Motor），火把点燃烟花就等着看烟火秀吧。

经过一场激烈的汽车追逐，两人逃到了机场，帕德克敦促金："快，上飞机，咱们现在就去西藏。"

"西藏？你脑残了吗，那里多冷啊！而且我还没带毛衣、化妆品和牙刷。"

"天哪！都什么时候了。你要的东西飞机上都有。"女人的偏执真是会让理性的男人抓狂啊。

"好吧，毛衣可以共用，你的牙刷还是自己留着吧。"金极不情愿的上了飞机。



在飞机上帕德克解释为了救理查德才使码头事件失控

当飞机在西藏清澈湛蓝的上空飞翔时，帕德克给金解释了自己为了救理查德才使码头工人事件失控的过程，也透露了西藏之行寻找理查德的目的。

"金，我会在卡唐为你找个舒服的地方，待上两三个星期，等我找到理查德就回来。如果到时候我没回来……"

"等等，你以为我还是小女生那么好骗吗？把我丢在那冰天雪地的小村庄里，等着你这样的无脑耍酷飞行员来冒充救世主？没门。"小女生已经成长为麻辣姐了。


帕德克坠向喜马拉雅山脉

"金，低头！"帕德克话音未落，一架Bf109德国战机喷射着火舌就冲了过来。一个急速翻腾躲过了第一波攻击，可是还没有摆脱它。

"打它，打它呀！总该有机关枪、加农炮吧。"金咽不下被人欺负这口气。

帕德克满脸委屈："可是……我只用这架货机往加德满都送过几袋大米呀！飞机上没有武器啊。"

"你是说咱们就等着挨打？""我可没这么说，你来驾驶，我去机舱招呼我们的小朋友。"

在机舱里得到降落伞（Parachute）、南瓜（Pumpkin）、水罐（Canister）和一包面粉（Bag of flout）。将南瓜在固定支架（Fixture）上掏出几个洞，往南瓜里倒入水和面粉。打开机舱门，对准敌机透出刚做好的"南瓜糊糊弹"，失去了视线的Bf109在空中化作一团火球。帕德克的飞机也失去了一个引擎，摇摇晃晃地向地面栽了下去……

第二章 雪山藏秘
THE SECET IN THE MOUNTAINS

帕德克坠落在了喜马拉雅（Himalaya）山脉某处不知名的峡谷边缘，他醒来后发现金被困在陡坡上的驾驶舱里，如果不赶紧救她出来，她会被冻僵的。

营救金流程

1.捡起雪地里的螺旋桨（Propeller blade）和雪橇（Sled），用螺旋桨撬开木箱（Crate），得到箱盖（Lid）、喇叭（Horn）、唱片碎片（Pieces of broken record）和折叠桌（Folding table），组合雪橇和箱盖。

2.向左走到悬崖边，用喇叭在雪堆（Snowdrift）里装起一捧雪，把雪倒

在悬崖边光滑的岩石（Smooth rock）上，一条完整的滑道形成了。从滑道顶端（Furrow）坐雪橇滑过悬崖。

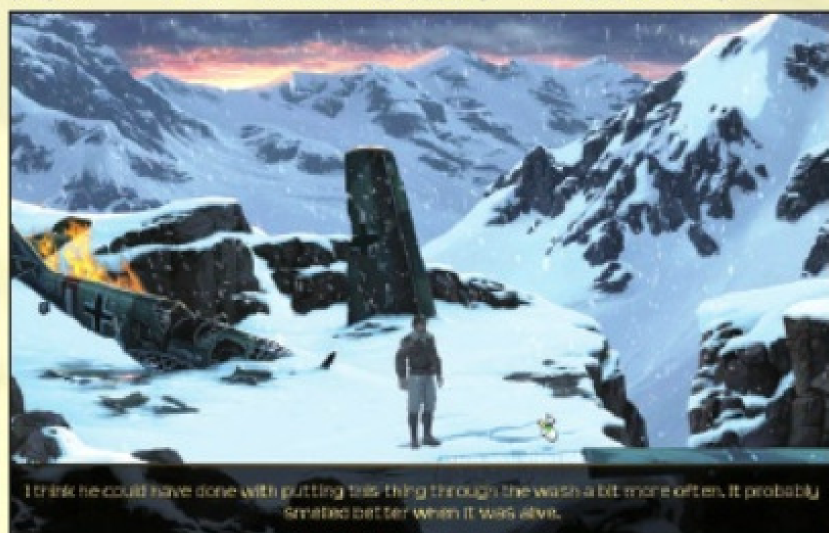
3.查看垂直插在雪地里德国飞机机翼（Wing），用螺旋桨撬开机翼取得机翼骨架（Wing hull）。检查驾驶舱（Cockpit）得到飞行夹克（Pilot's jacket）和望远镜（Binoculars），用唱片碎片划破夹克，得到羊皮（Lambskin）、一份藏语和德语书写的文件（Document），文件是德军飞行员在藏语区的通行证。组合羊皮、雪橇、折叠桌，看起来像只假羊（Fake sheep）。将倒在地上的机翼推过悬崖（Crevasse），形成天桥。

4.回到金被困的地方向上走，被盘角羊（Argali）挡住去路。用假羊引开盘角羊后，捡起剩下的角和皮带（Horn and leather strap），祭坛前有堆羊粪（Argali dung）可以带上。再从祭坛里拔出几根香（Incense sticks）。

5.把羊粪装在喇叭里，来到德军坠机处，在燃火处用喇叭点着羊粪。右击物品栏的角和皮带，得到单独一根皮带（Leather strap），放进水坑（Puddle）里很快就冻成皮棍（Frozen leather strap）了。

6.到金处，用机翼骨架作梯子爬上陡坡，在羊粪上点燃香（Burning incense stick），用香薰醒金，但是她还是动弹不了。用皮棍够下右上角的降落伞（Parachute），把降落伞系在机舱盖（Cockpit）上，打开伞包，金终于脱身了。

救出金后，帕德克在她休息的时候浏览了王英的笔记。王英在1922年的时候和一名叫阿瑟·海斯（Arthur Hayes）的教授来过喜马拉雅地区，可是有些笔记使用暗语书写，只有金能解读。金得意洋洋地为帕德克翻译到："大风雪来临前，我们找到了一



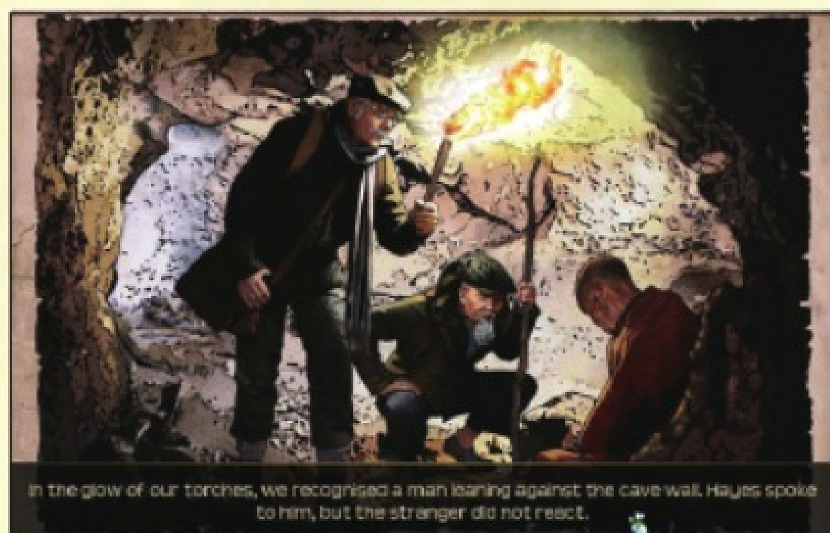
坠毁的Bf109

处山洞躲避，很快我们发现自己不是洞里唯一的人，一名似乎进行朝圣的喇嘛冻死在了洞里，他身边仅存的一张地图显示了一个神秘的地方：肯巴隆。教授显得异常兴奋，传说中那里的喇嘛庙守护着古老的力量。这名喇嘛是从外面要回肯巴隆的时候冻死的吗？我正思索间，忽然注意到他手里攥着一个镶嵌龙眼宝石的法器，宝石的光芒照亮了整个山洞。海斯教授迫不及待地把法器抢了过去，还冠冕堂皇地解释自己要用它做研究云云。"

"等等，他们到底找到喇嘛庙没有？"帕德克急切想知道结果。

"急什么？嗯……他们因为大雪的缘故，中止了探险。海斯教授回国后申请更多经费想再探肯巴隆，却被人嘲笑为疯子。"


华丽的救人动作



海斯教授发现冻死的喇嘛

"我们就去找喇嘛庙，既然你叔叔相信它存在，我就相信。"

"隆隆隆……"一阵嘈杂的引擎声打断了他俩。金又气又恼："又是德军飞机？没搞错吧？"帕德克探查一番后说："不，是一队卡车，我们跟着卡车走，就能找到离开的路。"

两小时后，他们吃惊地发现在这冰天雪地里深藏着一处德军营地，还有一名英国士兵被俘虏了。"那是理查德吗？"金关切地问道。

"不是，不过可能是他的战友，他们一定是遇到德军袭击了。我要把英国人带回家，享受下午茶和勋章。"

"那我们怎么办？"金问道。

"我们？开什么玩笑？你就坐在这里等我救人回来。"帕德克可没想过要美女去冒险。

"那好，我就在这里看着你闯入军事重地，被抓住后严刑拷打，然后一直等到被冻死。"

"知道了，没办法。那等天黑后，我们想个万全之策再去救人吧。"帕德克实在拗不过性格刚烈的金。

夜幕降临，帕德克来到营地门口的检查哨，现在正是德国人喝酒休息的时候，也是救人的好时机。他刚想查看卡车边的告示牌（Warning sign）上写着什么，就一个踉跄跌下了冰窟，真是出师不利啊。金来到冰窟边想帮他爬上来，一名士兵从营房出来打开卡车车厢取酒，金一个闪身躲进了卡车后。

爬出冰窟流程

1.操作金，车上挂着一段绳子（Rope）、告示牌和牌子下的木桩（Log）都能拿。车厢里的报纸（Newspaper），木箱里的锅（Pot and lid）、胶带（Sticky tape）、煤气炉（Gas burner）都带着吧。

2.将警告牌放到哨所窗口下有很多小洞（Holes in the snow）的地方，得到烟头（Glowing cigar butt）。

3.把笔记、警告牌以外的所有物品都扔给帕德克。

4.切换到帕德克，捡起地上的一块冰（Chunks of ice），用烟头点燃煤气炉，再用煤气炉点燃香，对着身后的黑洞（Passageway）使用燃香，烟的流向指出最左边的洞可能是出口。

5.进入左边的洞，捡起红色折叠刀（Pocket knife），用它从木桩上削下一小木块（Wood chip）。冰放进锅里并用胶带密封，小木块粘在锅盖上。将报纸扔上垃圾堆（Rubbish），由煤气炉点燃。密封锅放到火上烧一小会儿，木块就被蒸汽压力射出去弹裂了冰层。帕德克拿回锅后，组合破损的羊角（Broken horn）和绳子，把羊角挂到冰层裂缝处（Crevasse），顺着绳子爬了出来。

经过一番周折，帕德克不但爬到了地面，而且鬼使神差地进入了营地。右边的帐篷里就关押着英军战俘，帐篷前修理汽车的家伙先得解决掉才行。打开身边的箱子（Case）找到一颗手雷（Hand grenade）。将还滴着水的锅扔进发电机棚（Generator shed）的窗口（Vent）导致短路，修理工走进棚子检查的功夫，赶紧踢到支撑汽车前盖的木梁（Beam）。帕德克悄悄潜进帐篷，原来正是理查德的部下托马斯被捕了，那个BT的审讯者竟然用德国进行曲摧残托马斯的意志，再这样下去共产党员也吃不消呀，一定要尽快救出托马斯。

解救托马斯流程

1.从帐篷里拿出红色的帐篷钉（Tent peg）。

2.走出帐篷，用帐篷钉打开修理工的工具箱（Toolbox），得到胶水（Glue）、台钳（Vice）、带封套的锯片（Saw blade in cover），右击带封套的锯片得到锯片（Saw balde）以及封套（Empty cover）。

3.对碎唱片使用胶水，完成拼图小游戏，得到有裂纹的唱片。

4.用台钳取出手雷里的火药（Gunpowder），在唱片上涂抹火药，

得到完整的唱片。在封套上使用胶水，再粘上报纸，把唱片放进封套里。

5.进入帐篷，把“特制唱片”（Fixed record in cover）放到一堆唱片上面，审讯者被火药炸晕了过去。

“芬顿？见鬼，你怎么在这里？”托马斯对这位天降神兵大感意外。

“没时间解释了，这里到底发生了什么？”

“我们跟着理查德对这里进行勘测，到了一座喇嘛庙附近。一天早上我们听到了爆炸声，发现有人正要闯进庙门。地图显示庙里有一间密室，托马斯想带着我们进去，可是敌人进攻太猛烈，我们撤退已经来不及了。理查德在危机的时候要我们记住一句密语‘两只神龙来守门，姚有神力赵聪慧，赵母姚儿岁差倍。’我们一直不懂这话的含义。”

“德国人在这里到底干什么勾当？”

“他们在喇嘛庙里找某样东西，至少对那个杀人不眨眼的汉娜女伯爵来说是这样。不过我一直没说出密语的事情。”



雪山中藏匿的德军军营



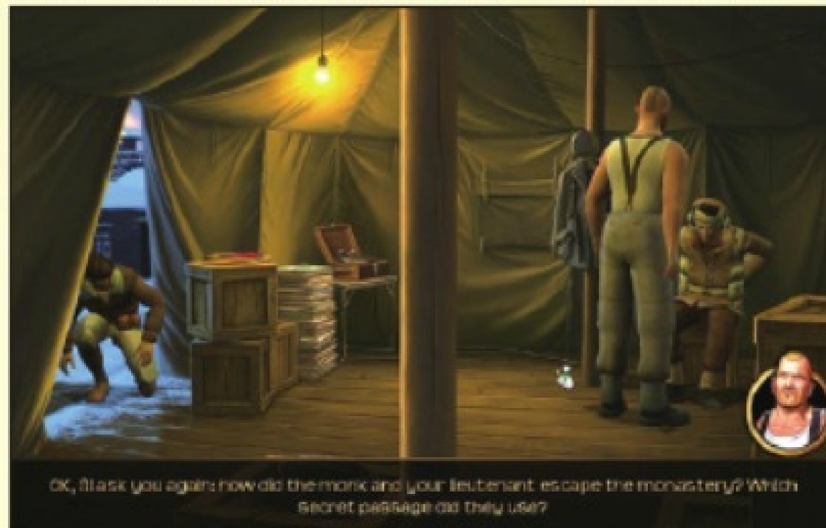
英雄出场也会……摔屁墩儿

“理查德呢，他情况怎么样？”帕德克提出了最关心的问题。

“他进入了密室，如果给养充足的话应该还活着。那间密室在一个院子里，西墙上有机关。”

“太好了。现在我们就想办法从这里脱出吧，那些进进出出的卡车兴许是不错的机会。”说完，帕德克取下衣架上的德军制服（Soldier's uniform），从口袋里掏出了钥匙（Keyring）和磁带盘（Tape reel），用钥匙给托马斯解开手铐。

把托马斯送上营地里的卡车，本以为可以逃之夭夭了，可是突然出来一名德军要求出示派车单才能放行。用钥匙打开左边的电台室，捡起地上的铅笔（Pencil），桌上有些空白派车单（Forms）可以拿。在放音机（Tape recorder）里放入磁带盘，听到审讯者提到一项重要的28号目标（Object 28），这项目标是什么呢？墙上的列表（List）显示了德国



非常BT的审讯方式

人在西藏搜寻的各种珍宝，其中28号是所谓的“藏经之眼”（Eye of the Kanjur）。用铅笔在空白派车单上填上“藏经之眼”为出车目的，交给守卫后顺利被放行。

卡车的爬坡能力有限，在一个交叉路口处停下。登山寻找理查德的行动只能徒步进行了。帕德克安排金和托马斯开车下山到安全地带。这项动议遭到金坚决反对，“搞什么呀？又赶我走？如果不是我，你现在还在冰窟下面等着变冰棍呢。”真是缠人的欢喜冤家呀。

送走了托马斯之后，帕德克要防备后面的追兵，先用帐篷钉取下指路牌（Signpost），这样鬼子们就找不着回家的路了。拉动升降平台的拉杆（Lever）后与金谈话，她会站到升降台上，再次拉动拉杆，金取下吊篮里的发酵粉（Baking powder）和木板（Wooden planks）。步行走到喇嘛庙前，通向庙门的桥上绑满了烟雾弹，好在看守的卫兵并不森严。

帕德克从鸟巢（Bird's nest）里取得一枚蛋壳（Egg shell），前往交叉路口，用蛋壳从一处小油坑（Oil puddle）里盛出一点油（Egg shell with motor oil）。回到桥边，把一块木板插到桥边的排水口（Drain）里，另一块插入对岸飞龙雕塑的龙爪（Dragon's claw）处，这样就避开了雷区。用帐篷钉撬下门前的转经轮（Prayer wheel），在岩壁上发现一处缝隙（Gap），用帐篷钉凿开后是一处机关，正好可以把指路牌插进去，摇动指路牌，庙门居然缓缓提起了一点高度。继续插入路牌然后摇动，直到庙门完全打开。

这里就是托马斯提到的有机关的院落，倒是没有德国卫兵，可是有只比德国人聪明得多的杜宾犬（Doberman）。

困住杜宾犬流程

1.用油润滑滑轮（Pulley），摇高滑轮后给系上转经轮，降下转经轮，把罐头（Tin）吸上来。

2.用帐篷钉打开罐头得到肉（Disgusting meat），扔到木板（Wooden slab）上，狗叼走肉之后，铝制囊袋（Kanpsack）滑了过来。

3.降下滑轮吸上囊袋，打开一看东西真不少，有面具（Gas mask）、水壶（Canteen）、罗盘（Compass）和电筒（Torch）。

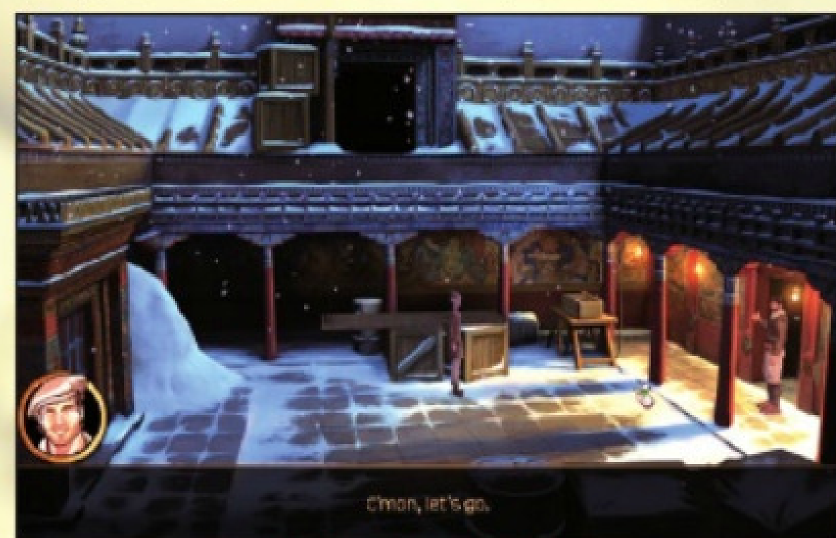
4.用胶水将电筒和罗盘粘在一起做成聚光镜，将聚光镜的焦点集中到狗窝（Kennel）里，狗狗兴高采烈地回窝了。

5.组合发酵粉和水壶，盖紧壶盖（Cantten lid），水壶扔到狗窝上方的雪堆（Snow slab）里，嘭的一声，杜宾犬被埋个严实。

下到院子里，调查箱子（Strange chest）里的电线，完成以下接插头的小游戏，打开了电源。

西墙上果然有好几个装饰图案（Ornament），它们是藏匿机关的最佳掩护。经过摸索，帕德克把藏经轮放入最右边的装饰图案，露出了马赛克拼图，根据托马斯的密语线索完成如下拼图，终于打开了密室之门。

密室里理查德的皮带证明他来过这里，可是四处的符号让帕德克大惑不解。他让金帮他翻译。金思考了一阵后说道：“对过那扇门上写的是‘沉睡之龙，藏于门后’。有两把钥匙可以开启大门唤醒睡龙，一把由守护者掌管，另一把则等待不久将来拥



喇嘛庙的密室入口

有面对巨龙力量之人。”虽然没有找到理查德，不过金的解释让他略感释怀：“这么说他可能找到钥匙离开这儿了，如果我们能找到第二把钥匙就可以去另一个世界见到他了。”金有了惊人的新发现：“这里还说，透过龙之眼（The Eye of the Dragon）宝石去看地图，就能找到第二把钥

匙。”“对呀，宝石和地图都在海斯教授手里，可我们去哪里找他呢？”

“他在摩洛哥的马拉喀什（Marrakesh）。”说话的是汉娜这个女魔头，“那个可怜老头现在沦落到


纵身一跃，搭救女主角

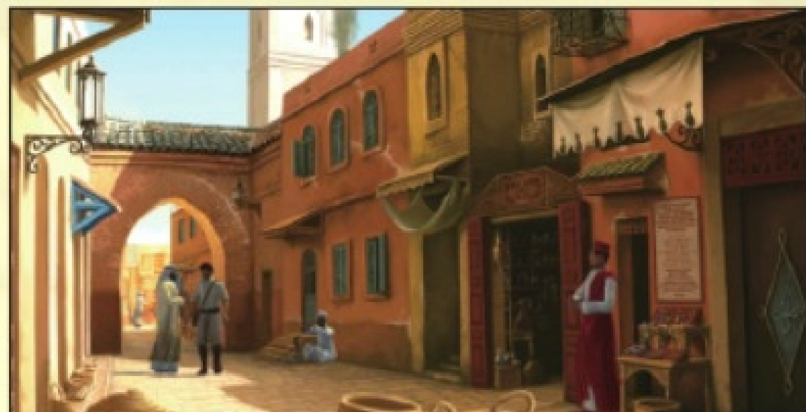
只能靠卖破烂货为生了。不过你们提供的消息倒让他又有价值了，有了龙之眼，我就能开启通往香格里拉之门了。这位小姐渊博的翻译知识可以帮我完成大业。至于你，芬顿先生，只能请你先去见上帝了。”

帕德克被卫兵押解到桥边，他果断地带上面具冲过桥引爆烟雾弹。甩开卫兵后，骁勇的男主角又上演一出跳车就美的动作大戏，可惜枪战引发的雪崩将载有金的卡车掀下了峡谷……

第三章 争分夺秒
RACE AGAINST TIME

悲痛的帕德克只身前往马拉喀什寻找海斯教授。在教授的工艺品商店里，只见到了一名叫菲利普（Philip）的官员在分类整理商品，他说教授因为没有按时交税，被关进了宪兵队的大牢，牢房就在市集的北面。帕德克心里盘算着，乘着汉娜被雪崩所困，现在正是找到龙之眼的好机会。

来到宪兵队（Gendarmerie），提出想见海斯，却得知要交200法郎


摩洛哥风情小巷



这位大哥让主角认识到了“官僚猛于纳粹”

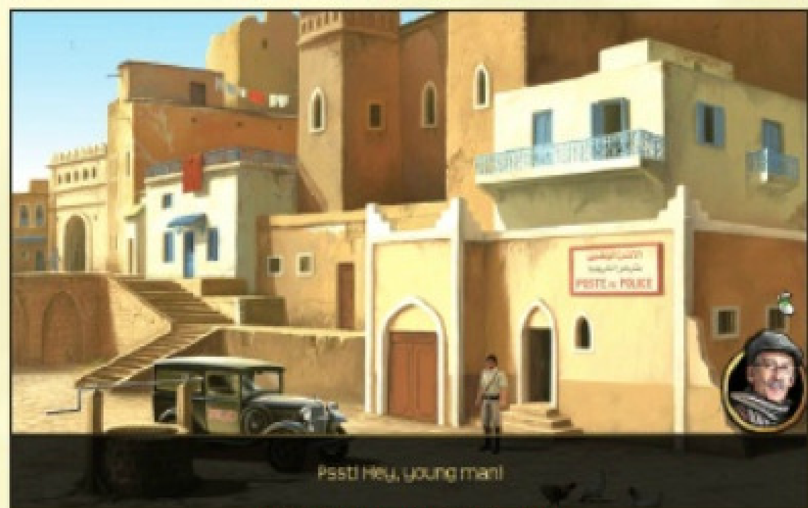
保释金，这可不是笔小数目呀。

“嗨，嗨，到这边来！”走出宪兵队的帕德克听到有人在叫自己，转身看到关在牢里的海斯正冲自己挥手呢。

“教授，你还记得14年前和王英在西藏的那次探险经历吗？”帕德克开门见山地问。

“当然记得，那次经历改变了我的一生。”

“我们用王英的地图找到了肯巴隆喇嘛庙，进入了密室。现在需要你



关押教授的宪兵队



无边无际的沙漠，得找头骆驼才行

的龙之眼来帮助我寻找一位失踪的朋友。我必须尽快找到他，因为纳粹也在寻找龙之眼。”

“什么？你真的找到了肯巴隆！”教授的心脏几乎承受不了这突如其来的消息，“那是我毕生的梦想啊，那是通往香格里拉（Shambala）之门。”

“香格里拉，纳粹也提到了这个词，这到底是什么意思呢？”帕德克十分纳闷。

“香格里拉是人类发祥的起源，没有其他文明比它更早了。年轻人，尽快把我弄出去，我们要赶在纳粹之前找到它。”教授激动得溢于言表，“不过你先去我店里找个带装饰花纹的小盒子，那里有我的心脏病药。”他说完还给帕德克一枚戒指（Ring），好尽快凑齐保释金。

取心脏病药流程

1.取下宪兵队门前水井上的曲柄（Crank）。

2.去古董店（Antique shop）向菲利普索要心脏病药，得到一张申请表（Application form），要求盖宪兵队的章。

3.把戒指卖给珠宝商（Jeweller）得5法郎（Five francs）和优惠券（Coupon）。

4.从集市右边的城门出去到沙漠（The Desert）边，用曲柄撬下水晶（Sparkling stones），从草料槽（Trough）里取草料（Hay），把水晶交给珠宝商打磨后得到光滑水晶（Polished quartz）。

5.回宪兵队要求盖章被拒绝，走出宪兵队，将水晶放进水井上的凹槽（Crank holder）里，水晶开始聚光于地上一点，把草料放那里被点着。

6.交给教授曲柄，他偷得公章（Stamp）后，组合公章和申请表。

7、盖章的表格交给菲利普，从柜台上拿装药的小盒子（Small case）。

“谢谢你，我值得信赖的朋友，这个药盒子里真正重要的是这个金属探测器（Gold detector），拿去吧，也许你用的上。”帕德克的努力博得了教授的信任。

集市（The Bazaar）右边的城墙上贴着一张“柏柏而狂欢节（Berber festival）”的海报，兴许那里可以找点挣钱的机会。不过城外是广袤的沙漠，没有坐骑可是不行的，沙漠里远方有头骆驼，得想办法骑着它去柏柏尔人的营地。

召唤骆驼流程

1.和小巷里的耍蛇人（Snake charmer）谈话，得知笛子可以召唤骆驼，不过要用水和他交换。

2.在集市里用5法郎向蔬果商人（Greengrocer）买了半个西瓜（Half melon），用曲柄掏空西瓜。

3.去印染店（Dyer's shop）用西瓜皮盛水。

4.用水和耍蛇人换得笛子（Flute），记住，如果能如约在本关结束前归还笛子的话，会有额外奖励哟。

5.到沙漠边对着骆驼（Camel）使用笛子。

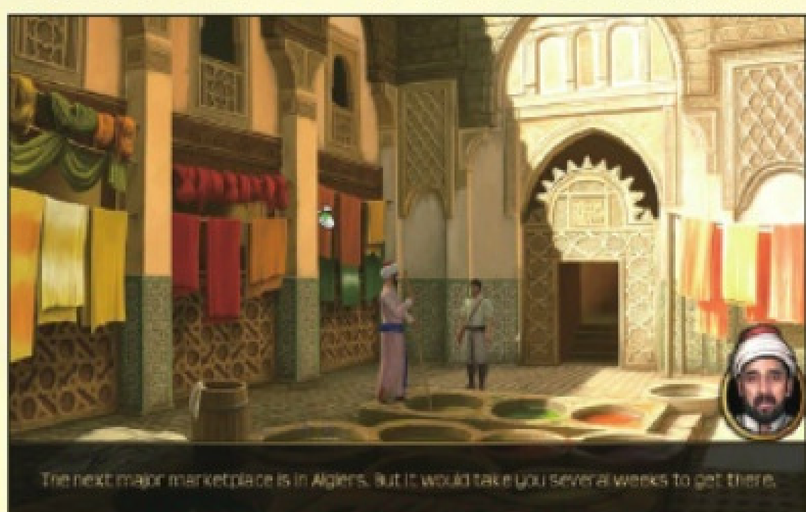
召唤过骆驼后点击远处的沙漠可以出现大地图，选择去往各个地点。

帕德克走进沙漠来到柏柏尔营地（Berber's fairgrounds），见到一身蓝袍的守卫，“西方来的陌生人，欢迎来到柏柏尔狂欢节，很期待你和我们的大力士来场摔跤，你如果赢了可是有100法郎的奖励啊。”一听有大笔奖金，帕德克来了精神。“不过，”守卫话锋一转，“要参加比赛就要遵照我们的传统，穿上蓝色的长袍，你的这身打扮可不行啊。给，西方人，这是购衣券，拿到城里找布料商（Cloth merchant）买件上好的长袍再来吧。”

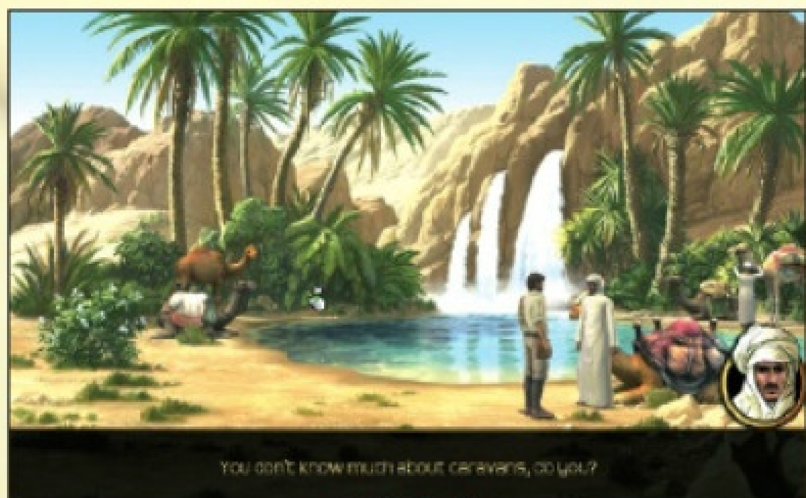
布料商那里只能买到白色长袍

（White djellaba），去印染店看看能否染成蓝色吧，老板说因为最近的狂欢节，蓝色燃料早已用完了，除非去沙漠绿洲（Oasis）找商队要来靛青（Indigo）。印染点老板还给了一个面包（Flatbread）作为信物，帕德克跑了一趟腿很顺利的得到了蓝色长袍。

回到狂欢节，先进入最左边巫医的帐篷（Shaman's tent），除了听他占卜命运之外，还得知曼陀罗（Thorn-apple）是一种有效地麻醉植物，而它们长在靠近水源的地方。隐约记得绿洲那里有种白色小花就很像



印染店里可以制作蓝色长袍



沙漠绿洲

巫医提到的曼陀罗，去采摘一点备用吧。这下该去摔跤大帐篷（Wrestling tent）里挣钱啦，帕德克进入帐篷只见一个又黑又壮的巨人在那里设擂，为了龙之眼和他拼了！一个回合下来，帕德克差点没被摔散架。看来只能用点下三流的功夫了，乘着巨人不注意，把曼陀罗放进他喝水的桶（Bucket）里，然后再上台挑战一次……这年月，挣点钱不容易啊。

可是只有100法郎还是不够，想办法以小搏大才行。回到集市，有一处赌博的摊点（Thimblerigger's stand），老板玩的是猜小球的骗术。第一次玩是为了让人上钩，所以帕德克盯着小木球的变化最后选择中间那只杯子就对了。不过一旦下了赌注，老千就出手了，任凭怎么猜都会中圈套。一定要想法子跟踪小球才行，用曲柄从药盒子上取下金属球（Ornamental gold ball），告诉骗子只有用金属球才同他玩，骗子对自己的技术很自信所以欣然同意。金属探测器这下派上用场了，两把赌下来，就有了足够钱交保释金了。

在小酒馆里，海斯教授打开了话匣子："上千年前，某个部族发现了喜马拉雅山脉一处巨大的洞窟群，结果部族的知识和技术都以指数级别快速增长，以至于他们可以独立生活在洞窟里了。那里蕴含着上帝赐予的能量，拥有这种能量后，那里的科学、文明、艺术成就早已超越了我们的世界，而且那里的人也可以长生不老。"

"那传说中的巨龙是怎么回事？"

"香格里拉后来被废弃了，那里发生了大灾难，具体情况不得而知。巨龙是这场突然灾难的一种隐喻，很可能是自然灾害。少数幸存者为了不让香格里拉的能量被人利用，就修建了喇嘛庙，那些喇嘛就是那世外桃源的守护者。"

"可是他们已经被可恶的纳粹屠杀了。"

"应该还有一座神庙守护着第二把通往香格里拉的钥匙，当年的幸存者有一部分翻越了喜马拉雅山脉，他们称之为消失的地平线的地方，到达今天的印度地区，在那里修建庙宇守护钥匙。可惜我不知道那神庙的具体位置。"

帕德克提醒道："我们有了龙之眼的帮助就能找到神庙了。"

"还需要守护者的地图，1513年奥托曼帝国的一位叫皮尔·里斯（Piri Reis）的将领就画了这样一张图，甚至画出了南极洲不冻期时的样子，要知道我们这个世界直到1820年才完整勘测出南极洲全貌，皮尔300年前就用香格里拉特有的知识完成了这项工作，不过地图只残存一小块了。"



对付骗子，就要用高科技



教授交代一定要夺回龙之眼

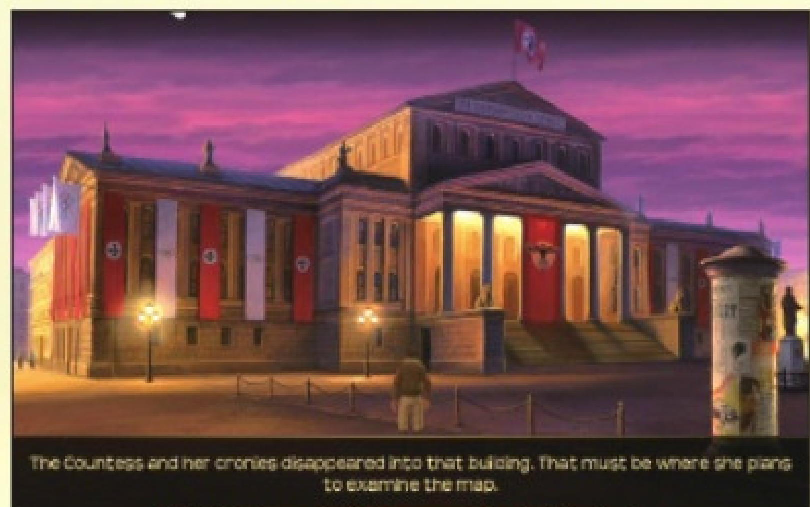
"地图已经落入纳粹手里了。你说的那个皮尔·里斯我听汉娜提到过，好像是在柏林的博物馆里存放。对了，奥运会正好在柏林召开，我最好乔装成游客去那里寻宝。在此之前，教授，请把龙之眼交给我吧。"新的冒险将在德国人的眼皮底下继续。

在古董店里，教授刚要交出龙之眼，两个杀手出现对着他一阵扫射，帕德克从后门逃过追杀，再回到店里时，发现龙之眼已经被抢走了，教授在弥留之际交代帕德克一定不能让纳粹拥有香格里拉的力量。

与此同时，韦斯顿总督收到托马斯拍来的电报，报告了帕德克营救理查德的最新进展。

第四章 虎穴探宝
INTO THE LION'S DEN

帕德克跟踪纳粹到了柏林博物馆（Berlin Museum）前，地图应该就在这里了。走进博物馆，和工人聊天得知博物馆今天提前关门，晚上要开奥运金牌得主的庆功会，其他人都不得入内。地下室似乎有点名堂，因为



博物馆里藏着不可告人的秘密

那里从不让外人进出。工人给了一张运动会秩序册（Info sheet），翻看发现格伦·帕克（Glenn Parker）的名字，帕德克和他一起在陆军学校学习过。如果格伦能参加晚上的庆功会，帕德克就有机会混进去了。

离开博物馆前点击工人的纸箱（Cardboard box），得到手套（Old rubber glove）、砂纸（Sandpaper）。翻查垃圾桶（Rubbish bin）得到盖子（Lid）、一束枯花（Dried bouquet）、碎玻璃（Broken bottle neck），用碎玻璃割下盘角羊（Devil sheep）的胡须（Whiskers）。离开这里前往体育场（Olympia Stadium）。

一小时后，一位带着礼帽、肩挎照相机、留着山羊胡的记者模样的人出现在格伦的休息室。

格伦对来人有点不耐烦："对不

起，这是休息室，谢绝采访的。”

“嘿，格伦，是我呀——芬顿·帕德克！”来人卸下伪装现出本来面目。



换了马甲果然不好认了

“哈哈，真是你小子，帕德克，你怎么成这样了？”

“说来话长啊……”帕德克开始吹嘘自己乔装打扮的经过。

一个小时之前，帕德克想冒充记者进入体育场被保安拦住了，要求出示摄影记者证件和照相机。谎称证件丢失后被告知可以去位于巴黎广场的奥委会补办。

在巴黎广场，一位采访奥运会的记者爱迪生（Edison）告诉帕德克奥委会已经下班了。“何不‘借用’爱迪生的记者证呢？”帕德克想到。而不远处那位维也纳来的摄影师大爷抱怨德国到处都在禁止拍照，他那架高级相机也是进入体育场的必备呀。

进入体育场流程

1.用体育场门前的气罐（Gas bottles）给手套充气，查看枯花得到线（Florist wire），用线绑住充气手套。

2.前往巴黎广场（Pariser Platz），和摄影师（Tourist）谈禁止摄影的话题。从餐桌上取餐巾纸（Napkin），查看后得知咖啡馆名字。用餐巾纸擦去桌上的番茄酱（Ketchup）。将充气手套绑在儿童手推车（Pram）上，得到棒棒糖（Lolly）。

3.在博物馆门前，用棒棒糖从下水道（Drainage）里取出一枚硬币（Reichsmark coin），查看广告柱（Advertising pillar），取下相机广告（Loose poster）。进入博物馆，查看大门的圆形把手（Doorknob），用餐巾纸涂抹把手，将相机广告在把手上印出禁止的标志。

4.回巴黎广场，用棒棒糖涂抹广告，将广告贴在交通指示牌（Traffic sign）上，告诉摄影师这里也禁止摄影，等他走后取得相机（Camera）。点击记者的外套（Jacket），询问记者是否能借用记者证，得到否定回答后，用硬币在电话亭打电话给咖啡馆，装作是主编引开记者，然后从外套里偷走记者证（Press pass）和眼镜（Glasses）。从记者证上的照片看，还需要帽子和胡子。

5.体育场前有个街头艺人（Organ grinder），他有顶帽子不过是用来收钱的。组合砂纸和垃圾桶盖子，得到抛光的碗（Polished lid），和艺人换得帽子（Hat）。组合棒棒糖与胡须，装备齐全，可以进体育场了。

“真是精彩的故事，可是你为什么要见我呢？”格伦不解地问。

“你还记得理查德吧，我俩那次考试帮你通过来着。他失踪了，线索就在博物馆里，可是今晚那里只接待冠军，你今晚可以帮我混进去吧。”

“为了同学赴汤蹈火在所不辞，不过前提是：我得夺冠。一会的比赛是十项全能最后一项——跳远，有位欧文·休伯（Erwin Huber）比我多跳25公分，今年我还没赢过他。”

很快就轮到格伦上场了，为了理查德，必须让格伦赢，帕德克只好违心地在人类最伟大的竞技场上做手脚了。

比赛作弊流程

1.进入休息室（Locker room），从垃圾桶（Rubbish bin）里取出清洗剂（Cleaner），从球鞋（Trainers）上取下鞋带（Shoelaces），拿走墙上的衣钩（Coat hook），用衣钩打开通风口的格栅（Ventilation grill）后进入库房。

2.拾起哑铃（Dumbbells），查看桌面（Table），取走乒乓球（Table tennis balls）和卷尺（Measuring tape）。检查哑铃架（Shelf），把衣钩放在架腿（Foot of shelf）部，再用鞋带绑紧，拿出哑铃把衣钩砸成扁平状。用衣钩起开衣柜（Lockers）侧面的平板（Metal panel），取出裁判服（Suit）。

3.回到休息室，用碎玻璃将卷尺割出1米长，再把1米的尺割成75公分和25公分的两截。组合清洗剂和乒乓球，把它们放进垃圾桶以制备胶水。把融化的乒乓球粘在75公分皮尺上，然后和卷尺结合，一卷假尺子（Altered measuring tape）就做好了。

4.进入比赛场地（The Stadium），发现格伦的对手发挥很好，格伦也很快要上场了。回到休息室外，将枯花（Dried flowers）在闪着火花的灯（Lamp）上点燃，得到火把。火把放到墙上的火把座（Torch holder）里，烧断了电线，裁判被引开，帕德克悄悄换下卷尺。

“我彻底违背了奥运精神，可是我这也是在拯救世界啊，相信格伦会原谅我的，历史能够原谅我。”帕德克安慰自己道。（话说36年奥运十项全能真正的冠军是美国人格伦·莫里斯，和游戏人物同名不同姓）

两小时后，帕德克顺利进入了博物馆，他婉言谢绝了格伦的邀请，毕竟进入地下室找到地图才是正事。麻烦的是通往地下室的门是紧锁的，还是要费些功夫的。

进入地下室流程

1.拿起地下室前的隔离栏（Barrier），放到庆功会（The Reception）的门口。

2.从衣帽间（Cloakroom）取走围巾（White scarf）。

3.检查桌（Table）上，拿起香槟酒瓶（Champagne bottle）和酒杯（Champagne glass），查看酒杯得到木塞和铁线框（Cork and wird frame），查看木塞和铁线框可以分成两个独立的部分。

4.用铁线框打开壁橱（Wall cupboard），从里面取出拖把（Mop）和盐酸（Hydrochloric acid）。

5.在地下室的门锁上用盐酸，进入地下室。

地下室果然是纳粹的实验室，汉娜提着公文包走进来质问科学家：“我那珍贵的地图在哪里？”

“夫人，你的东西一周前就被运到韦维尔斯堡城堡（Wewelsburg Castle）去了。”白胡子老科学家对汉娜不太满意。


柏林市中心的巴黎广场，二战前德国最宏伟的广场


帕德克混进了十项全能之跳远场地

汉娜发怒道：“没我的许可，你竟然擅自做主？”

“这可不是我作的主，是上头的意思，部长亲自下的命令。你的那些所谓同党在上头很有影响力嘛，他们说服部长博物馆不是个适合搞秘密研究的地方，所以就搬去了韦维尔斯堡。”

“岂有此理，我要去找部长说理去。营长，用你的性命保护好这只公

文包。”汉娜说着离开了地下室。德军营长带着公文包进了小房间。

科学家继续进行实验，他们在测试一种飞行器引擎，看起来威力相当强大，如果开足马力的话会产生飓风一般的效应。帕德克心想：“虽然地图不在这里，不过那公文包里一定装着龙之眼，决不能错过这个好机会。”

夺取公文包流程

1.取下红色工具箱（Red box）上的把手（Metal handle），上楼回博物馆。

2.用把手打开展示柜（Display case），从展示柜里取出岩钉（Piton）后下地下室。

3.组合岩钉和围巾得到钩子，组合钩子和拖把得到长钩。用长钩去拨动大控制台（Large console）上的推杆。组合香槟酒瓶和瓶塞，对准小控制台（Small console）上的红色按钮使用香槟酒瓶。在红色工具箱上使用把手，取出水龙带（Fire hose），把它系在栏杆（Railing）上。点击水龙带后指向小房间（Small room），取走公文包（Briefcase）。

此刻，密探克莱斯特来到总督府。“你已经听我话作了些事情，总督先生，你没有再向西藏派兵。”克莱斯特显得非常无理。

“这不正是你们开出的条件吗。”韦斯顿无可奈何地说。



作弊就是为了进入博物馆



德国人很重视科技强国

“不错，但是似乎我还要解释一下，我要你完完全全放弃干预我们的事。你要看好那条叫帕德克的狗，难道你不在乎你的儿子吗？”原来德国人抓住了韦斯顿的弱点。

韦斯顿央求道：“你答应过向我证明他还活着的。”

“急什么！你最好祈求我们早点干掉帕德克，最后警告你一次：不要管我们的事。”

第五章 深入敌后
DEEP BEHIND ENEMY LINES

帕德克在一个雨夜来到了韦维尔斯堡火车站，从站长那里得知城堡几周前就归军队管制，现在有重兵把守，已经不能进出了。得找到一条进入城堡的通道才行，眼尖的帕德克从车站的历史介绍板（Info board）上看到城堡在翻新时有条地道与矿坑相通，所以只要能进入矿坑就进入了城堡。右边有铁链锁住的大门上有块标牌（Sign），擦去表面的苔藓，发现这扇门里正好就是矿坑。

进入矿坑流程

1.去十字架（Memorial cross）处取一根蜡烛（Burning candle）。

2.用蜡烛烧断系住手摇车的绳子（Rope），站长被引开了。

3.拿起墙上的消防斧（Axe），用它砍断矿坑门口的铁链（Chain）和车厢尾部的油灯（Lantern）。

4.组合蜡烛和油灯，进入矿坑。

在矿坑里看到一具骷髅（Skeleton），拿起他身旁的锅（Pot）。走出矿坑爬上楼梯进入了城堡的工作间（The Workshop），掀开布帘（Curtain），拿走镜子（Dirty mirror）和胡桃钳（Nutcracker），用胡桃钳取下墙上的钩子（Hook），拾起手钻（Hand drill）后上楼。

来到城堡过道，一名德国军官正背对着帕德克浏览柏林运来货品的清单，如果能看到这份清单就知道地图放在什么位置了。

偷看清单流程

1.拿起过道里的锡制玩具兵（Tin soldiers）、蜡烛台（Candle holder）、墙上挂的猪皮（Wild boar pelt），取下盔甲（Suit of armour）的手套（Golves）。

2.在工作间里组合玩具兵和锅，放在壁炉（Fireplace）上融化掉，将锡融液倒进蜡烛台里铸成硬币状，用手钻把硬币（Coin-shaped tin wafer）取出来。

3.到火车站，用锅在雨棚下的桶（Rain barrel）里舀水，把硬币投入糖果贩卖机（Sweet dispenser）换得柠檬糖，糖和锅组合得到糖浆，猪皮和糖浆组合后用来擦拭镜子。

4.回到城堡过道，从一扇门出去到阳台（The Outside），这里可以俯视整座城堡和村庄，用手钻取下阳台上的望远镜（Telescope）。

5.进入屋里，把钩子插入墙上的裂缝（Crack），挂上镜子，对镜子使用望远镜。

“看到了，展品104号——里斯的地图，存放地点——北塔（North Tower）地窖。”帕德克自言自语道，“我得搞清楚北塔的位置，然后神不知鬼不觉地潜入。”

为了在这荒郊野外搞清楚方位，帕德克来到阳台寻找参照物。他用望远镜眺望远处村庄（Village），一座教堂（Church）给出了提示，教堂



暖色调的古堡内部和阴冷的天气对比强烈



城堡附近的村落

可都是坐西朝东的，那么说最上方的那座塔楼就是北塔了。进入过道，取下镜子和钩子（注意：一定要取回钩子，不然后面游戏无法进行，也无法回这里取钩子）。在工作间里帕德克注意到壁炉烟囱（Chimney）里的梯子（Ladder rungs）应该可以通向房顶，那是避开敌人进入北塔的绝佳路径。用猪皮扑灭壁炉炉火，戴着手套顺梯爬上了屋顶。暴雨肆意地倾泻向黑色天幕下的韦维尔斯堡，凶残的纳粹士兵猎狗般警惕防守着城堡，整个地区就像是死神张开的吞噬之口！

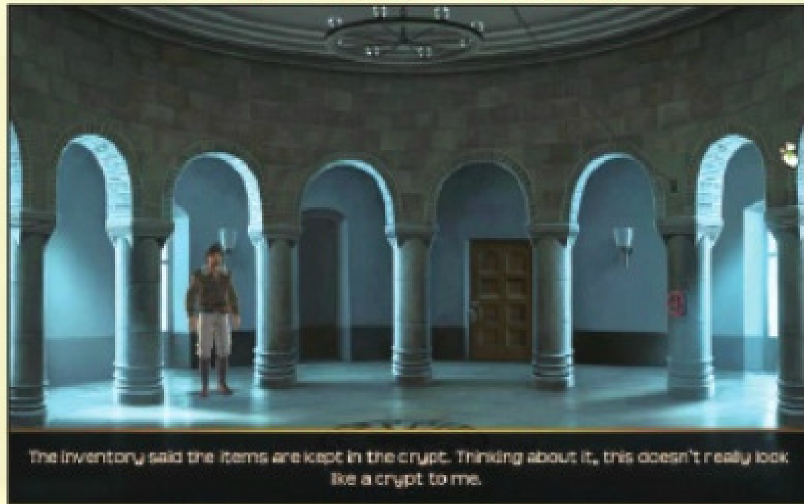
进入北塔，发现地下室的入口被封死了，还得自己动手才行。对地上圆形的地板（Stone slab）使用手钻足足35分钟钻出一个孔，将钩子插进孔里。转动旁边的转轮（Crank wheel）降下灯架，使其钩住钩子，再次转动转轮升起灯架，地下室的入口出现了。

地下室里的四个陈列柜（Lectern）里的文件揭示了德国人寻找香格里拉的历史真相：纳粹秘密科学组织“极北社团（The Thule Society）”20年代成立，致力于搜集人类失落的文明成果。汉娜寻找香格里拉就是因为她相信那里是“形态发生场（Morphogenetic fields）”的源头，所谓“形态发生场”就是海斯

教授提到的当地文明高速发展的原因。汉娜的父亲早就在对“形态发生场”研究，当时他们称其为“世界之魂（World soul）”，东方的哲学家认为它决定了万事万物生成发展的规律，是有科学依据的，只是各种神秘的宗教将它扭曲成了神仙妖魔显灵。德国科学家的实验表明，记忆是可以遗传和共享的。第一个实验里把老鼠放入迷宫，需要尝试165次才能出来，而这些老鼠的后代只需要尝试20次就走出迷宫。第二个实验是把有血亲的两只猩猩隔离到不同的岛上，教会第一个岛上的猩猩开罐头吃里面的香蕉，而第二个岛上的猩猩什么都不交，尽管完全隔离没有交流，但是数月后第二个岛上的猩猩居然也会开罐头了。这些记忆是通过“形态发生场”传递的，场足够强大时，人类就可以穿越空间甚至时间学习知识技术。如果纳粹找到了香格里拉，将会大踏步领先其他种族，这将会是全人类的悲剧。



工具间里有不少可用道具



城堡北塔，下面就是地窖了

在最左边的陈列柜里放着的就是地图，帕德克透过龙之眼看地图，果真有一处地方发出了光亮——印度孟买以北的卡提拉半岛（Kathiawar peninsula）。按照海斯的说法，那里藏匿着第二把通向香格里拉的钥匙。

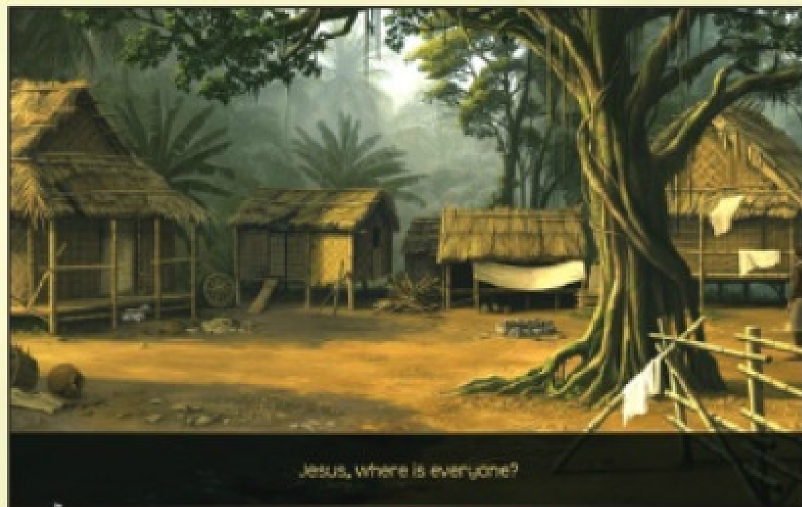
第六章 猛虎之眼
THE EYE OF THE TIGER

帕德克来到一座孤立贫瘠的村落，四周都是茂密的丛林，村里除了破败的草棚以外似乎没有村民。相信神庙应该就在丛林里面，还是出村子去探险吧。

“嘿，你不要命了吗，别进丛林里。”一位消瘦的老者从草屋里探出头来制止帕德克。

“有什么不对吗？村里人都到哪里去了？”

“都藏起来了，那只吃人的老虎昨晚乘人们人睡侵入了村里。这时候村里都是妇孺老人，年轻人去茶园劳作去了，没人能治得了它。”显然老人惊魂未定。



贫瘠的印度村落

“你能告诉我这附近哪里有座神庙吗？”

“就在丛林里就有啊，我可以带你去，不过你得先解决村里的虎患。”

“好，一言为定，让我来捉住这只大虫吧。”

在村子里捡起陶罐（Clay jug）、破竹篮（Basket）和碎陶片（Pot shards），用碎陶片把破竹篮分成一捆绳子（Stitching）、几根木棍（Thin wooden sticks），还得到几块石头（Smooth stones）。离开村子来到一处未知之地（Unknown destination），进入后发现是块沼泽，帕德克发现趴伏在远处的老虎在痛苦地呻吟，原来它是受了伤才会变得具有攻击性。在这里采集一些草料（Herbs）和蘑菇（Mushrooms）后回到村里。和老者谈话得知蘑菇制成注射液后具有麻醉作用，但是一定要掌握好用量。竹篮里的石头可以用来打火。

捉老虎流程

1.在村子里找到芦苇（Bundle of reeds）、竹竿（Bamboo pole）和布（Cloth）、鸡毛（Chicken feathers）。

2.组合蘑菇和陶罐，将芦苇堆到火坑（Fire pit）上，用打火石（Flint stones）点燃后架上陶罐。然后再取一把芦苇，过一会后用布取下陶罐。组合木棍、碎陶片、鸡毛得到箭，将箭在陶罐里蘸一下，最后与竹竿组合，一只麻醉吹箭筒做好了。

3.用草料引出草棚下的山羊（Goat），对山羊使用绳子后将其拴在村中央的大树（Large tree）上。

4.去沼泽点击老虎引诱它到村里，当老虎被山羊吸引的时候，用吹箭筒放倒它。

老者如约将帕德克引领到神庙前，不过神庙几百年前就被洪水淹没了，现在只剩下一座矗立在湖面上的雕像，要进神庙只有潜水下去。帕德克一个猛子扎进水里，神庙的大门口一只鲨鱼在悠闲地游弋，不把它赶走的话自己只能作鱼食了。

驱赶鲨鱼流程

1.用陶罐装湖水（Lagoon）。

2.前往沼泽，爬树从飞机座舱里找到纸箱（Cardboard box），查看纸箱发现电台（Radio），查看电台得到一把曲柄（Small crank），用曲柄打开飞机头部的盖板（Cover）得到电线（Cable）。

3.回到村子，将陶罐里的水洒在血迹（Blood stains）上，使布蘸上血迹。

4.到湖边，连接电台和电线，把血布裹在电线上，电台扔进水里，引来鲨鱼。组合电台与曲柄，放电赶走鲨鱼。

水域安全之后，帕德克下潜到湖底。在这里会有潜水时间限制，时间一到会自动浮出水面，不用担心主角憋死。现在水底得到一根铁棍（Metal rod），用陶罐装点湖底（Ground）的泥土。观察神庙大门发现门上有个凹槽（Recess），应该是用什么特别的东西放进去才能开启大门的。

帕德克用铁棍拨开湖边一根石柱上覆盖的植物（Plants），发现这石柱上的图案和大门上的凹槽正好配上，按照这图案就能制作一把神庙“钥匙”。

制作神庙钥匙流程

1.在沼泽用铁棍劈开藤蔓（Vine），断口淌出油，把芦苇浸透藤蔓油。

2.到湖边，对石柱（Carving）使用芦苇，把纸箱放进湖里浸湿后贴到石柱上，片刻后取下纸箱得到了模具。把陶罐里的泥巴倒进模具里。

3.在村子里，把模具放到火上烘烤，再用铁棍撬下模具得到“钥匙”。

进入神庙后，帕德克吃惊的发现这里的墙上有着古老神秘的壁画，讲述的正是香格里拉的历史，最奇怪的是其中有幅画里竟然有穿一个英军制服的人，可这些画应该是数千年前画的呀！难道那人是……

在地上捡到三块石头（Round stone），墙上的壁画里还有三块。将六块石头插入神庙中间的石板（Stone）上，按动它们使所有的石块都下沉后（这里给出一种参考解法），第二把钥匙出现了。

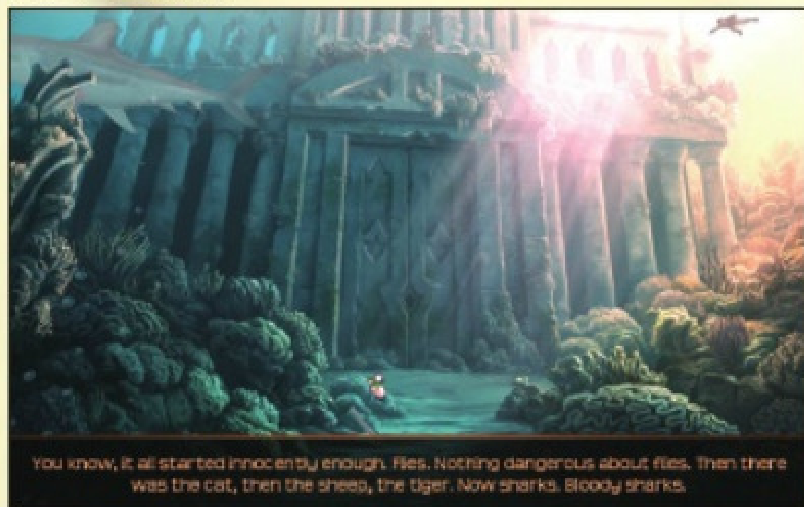
离找到理查德只有一步之遥了，但是帕德克却忧心忡忡："我跨越三大洲终于找到它了，但是我应该开启香格里拉之门吗？已经有很多人为它丧命，还将有多少人被它祸害呀！金说过不能为一人的生命牺牲更多的人，我曾经为了理查德搭上了八条人命，这次如果再犯错，将会是成千上万人的悲剧。"

帕德克回到香港总督府复命："总督先生，我知道理查德的下落，我也有找到他的钥匙，但是恕我不能开启那扇大门。理查德就是为了防止纳粹进入香格里拉才把自己封在了那里，如果我重新开启大门，那么他的努力就全白费了。"

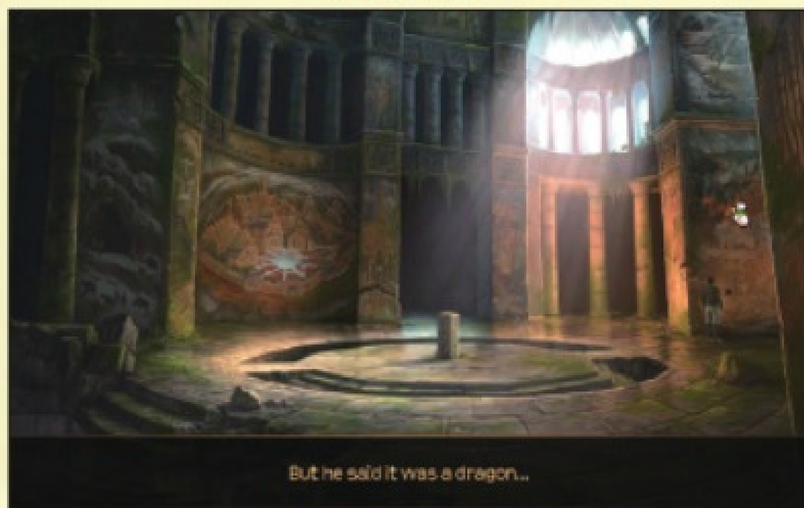
"什么？我真不敢相信我的耳朵，你就这样对待你最好的朋友？"总督痛苦地咆哮起来，"你无权就这样判决我儿子的死刑。如果你不愿意作，我只好找合适的人来作了。"

"我很遗憾，但是钥匙必须要销毁。"帕德克心意已决。

"这可由不得你了。"克莱斯特走了进来。



水下神殿



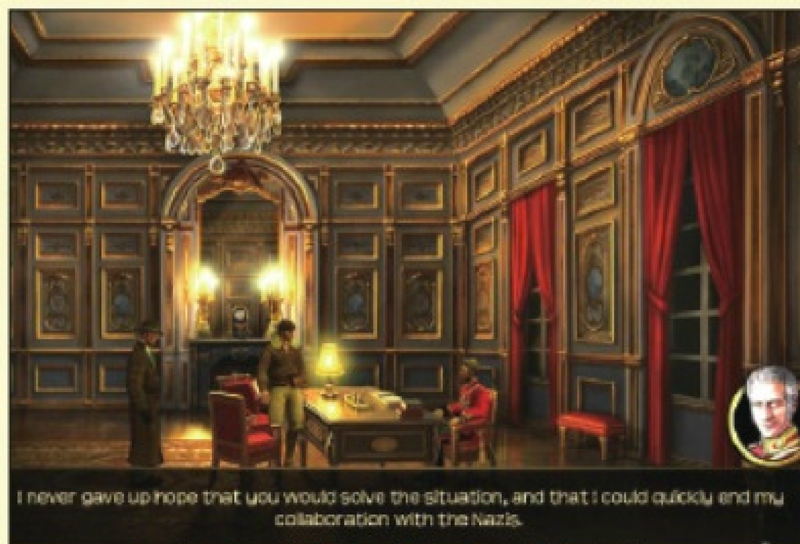
古老壁画记载了香格里拉的历史

"你竟然和纳粹合作！"帕德克感到了被出卖的愤怒。

"对不起，我是一名父亲。我不信任他们，但我也不会放弃哪怕最后一线找到理查德的希望，你想浇灭我这希望，我没的选择了……"

帕德克被带到了西藏喇嘛庙的密室里，汉娜和大批的德军在这里等着入侵香格里拉。

汉娜俨然已经把自己当作最后的胜利者了："帕德克先生，我们又见面了。相信我，我更愿意在你香港的小破屋里给你眉心上开个洞眼。你现在唯一的作用就是拿着钥匙开启大门，享受那股强大能量穿透你身体的感觉。"



父爱让总督不得已和纳粹合作

"啊哈，看来没有我这个小老头你是打不开门了。亲爱的，你觉得我会帮你吗？省省吧。"

汉娜狰狞一笑说："你总是搞不清状况，也许你不在乎你的兄弟，但是你总还心疼这位漂亮的女朋友吧。"一个德国士兵拉着金出现了。"她要比我的中尉幸运多了，躲过了雪崩。"

"金，你还好吗？"帕德克既兴奋又焦虑。

"还好！"金说道。

"好了，帕德克先生，照我说的作，把我们送入香格里拉。"汉娜发出了最后通牒。

帕德克走到石柱前，插入钥匙，一注耀眼的黄色光芒徐徐升起……

第七章 世界中心 THE HEART OF THE WORLD

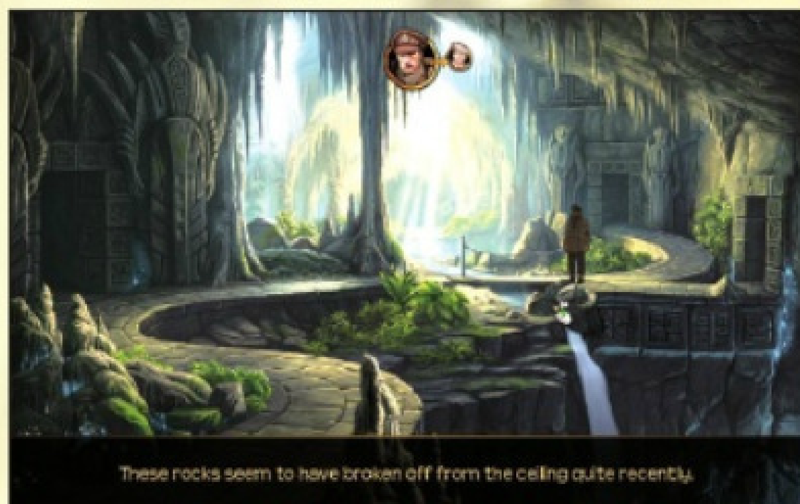
"芬顿，芬顿，快醒醒。"黑暗中一个声音在呼唤。

"谁呀？"帕德克意识还没完全清醒。等他看清眼前的……幽灵？他吃惊地问："理查德，是你吗？你怎么成了这样？"

"我看起来不错吧！欢迎来到香格里拉，我也很愿意看到王英的侄女，如果纳粹没进来，我倒想先去一亲芳泽而不是照顾你。"幽灵理查德不失幽默感。

帕德克可没心情开玩笑，"金，她在那里？"

"它和女伯爵在洞穴的中央，我让守护者把你和他们分隔开。"



穿越时空合作是本章的亮点

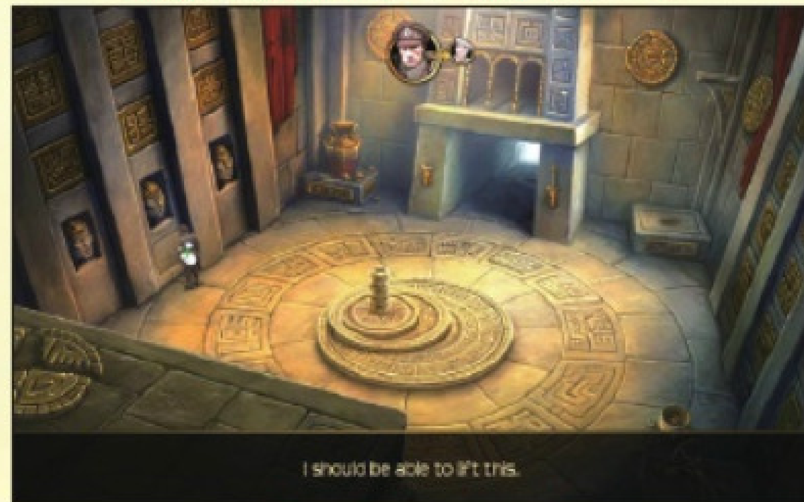
"守护者，这里还有别人吗？"

"不，你这个时空的香格里拉只有你俩和纳粹。我存在于过去的时空。世间万物的灵魂都在这里聚集，所以藏人也称这里为'世界的心脏'。这里蕴藏的能量是人类目前还无法掌控的，即使远古时代的高僧也失败了。"

"所以印度神庙的壁画上有居民自相残杀的描绘。"帕德克解开了心中一个谜团。

"没错，当时人们想瞬间理解所有的事物，完全超出了人类的承载能力。而且这里的能量也会放大人性的黑暗面：嫉妒、仇恨，它们如洪水般吞噬了香格里拉。"


纳粹即将开启能量之源，危在旦夕



香格里拉昔日的辉煌

帕德克计上心头："那我去城市中心救出金，让汉娜释放能量邪恶能量，我们就可以坐山观虎斗了。"

"但是，我所在时空的僧人们正要建立屏蔽场保护香格里拉，只有拿到三个护身符碎片的人才能拥有操控力量的资格。我们要在纳粹毁掉这里之前找到护身符进入中心地带。"

帕德克以为自己听错了，"我们？我以为你被困在你的时空里了。"

"我们虽然不能穿越时空，但是同样可以合作。我的时空里僧人们开始做法，我不知道护身符在哪里，你找到它们后我可以帮你进行控制。"

跨越时空大合作就这样开始了，理查德在过去的所作所为会直接影响到帕德克的行动。游戏从这里开始要在两人之间不断切换。如果遇到不可解的谜题，不妨换到另一个时空作些调整。

寻找护身符流程

1.帕德克走出密室发现被河流挡住了路，理查德踢开挡住水流的石头（Stones）。帕德克从河边捡起几颗石子（Pebbles）。河右边的房间被石柱堵死了，理查德取下桥上的金属杆（Pillar）和铁链（Chain），用金属杆敲掉石笋（Stalagmite）和钟乳石（Stalactite）。

2.河右边的房间里可以俯瞰城市中心，理查德看到僧人们在建立力场，他捡起脚边的一块砖头（Square stone）。帕德克看到汉娜正准备释放香格里拉的能量。镜头切换到金，她尝试要去触碰桌（Table）上的东西。帕德克拿起三块水晶（Crystals）后离开。

3.帕德克回到醒来的密室，往石像（Stone head）嘴里扔石子，没有反应，原来是木头齿轮腐烂了。理查德打开封闭齿轮的石板（Stone slab），取下齿轮（Wooden gear），把砖头放在正在滴水的石头基座（Stone pedestal）上，再从右下角一堆杂物（Pile of shards）里找到一枚坚果（Nut），拿起门口的火把（Torch）后出门。帕德克拿起已经有孔的砖头（Stone block）出门。

4.理查德从远处的门出去，在地图上选择西南方向（Southwestern cave）的岩浆房间，组合铁链和火把，降到岩浆（Lava）里点燃火把。

5.帕德克在河边想挖开一个土堆（Mound of soil），没有成功。理查德用铁棍敲打土堆，得到泥土（Wet dirt）并发现棺材（Coffin），用火把把棺材上的锁烧坏。帕德克打开棺材得到骨头（Bone）。

6.理查德从大地图来到东南角（Southeasten cave）的冰冻房间，摘下冰棱（Icicle），把冰棱放在石头平台（Tub）上，用火把融化冰棱，再把齿轮放在上平台。帕德克把三块水晶放进这里的三个凹槽（Recess）得到第一个护身符碎片（Tail piece of dragon amulet），尝试拿齿轮可是被冻住了。理查德把铁链放在平台上。帕德克拉下铁链和齿轮。

7、在岩浆房间里，帕德克把齿轮降到岩浆里解冻，得到齿轮。组合铁链和有孔砖头，放到桥下取少量岩浆，然后放进雕像（Statue）中间的凹槽。理查德在雕像右边的手里（Bowl）放入泥土和坚果。帕德克在雕像左手放入骨头，得到第二片碎片（Body piece of dragon amulet）。

8、帕德克回到密室，把齿轮放进头像底部，给三个头像嘴里扔石子，三个头像控制地上的三个圆盘的转动，当三个圆盘上的红线都转到石柱右边时，第三个碎片（Head piece of dragon amulet）出现了。

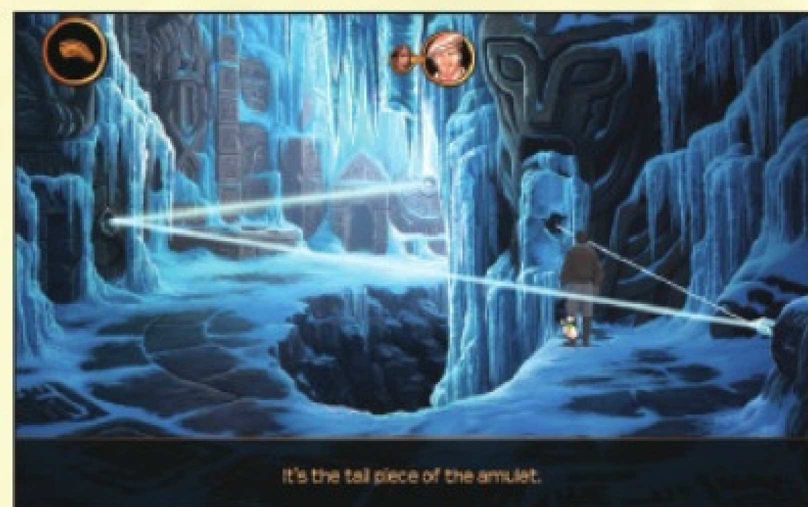
帕德克将三个碎片组合成完整的护身符（Dragon amulet），也迎来了决战的时刻。他来到看见城市中心的房间，拿出护身符对着力场（Force field）施法，可是什么也没发生。理查德的幽灵出现在他身后。

“理查德，我已经组合了护身符，总该发生点什么吧？”无声无息的大决战让帕德克很失望。

“兄弟，发挥你的想像力，你现在可以影响那些纳粹的思想，用你的思想去战斗吧。”说完理查德就消失了。



这里也许真是变形金刚的基地?



游戏的谜题比较简单，适合玩家入手


戏份不多的女主角终于要KO坏人了

“用思想去战斗！嗯，太高深了。不过我怎么想起海斯教授关于龙的故事了，龙，我喜欢。”

当帕德克集中注意力幻想出一条巨龙时，德军士兵受到影响都出现了猛龙袭击的幻觉，乱成一团开始彼此之间互相攻击。

金乘着汉娜走开，把桌子上的酒瓶踢翻在地，用脚够到一片玻璃碎片（Shards of glass），拾起碎片割断绳索。

帕德克举着护身符对准四个平台（Platform）上的德军士兵依次施加影响，很快德国人就在幻觉中失去了抵抗力。



是英雄就得抱得美人归

汉娜眼看大势已去，正要逃走，被金一记无影脚扫翻在地。接着金可以选择各种不同的武功招式与汉娜对打，经过功夫大片一样花哨的动作场面之后，结局都是正义战胜邪恶。当金对着坠入深渊的汉娜用清晰地中文说“再见”的时候，帕德克才意识到眼里的弱女子其实是位女侠，“你有这么厉害的武功，干吗不早用啊？”“你不知道的还多着呢。”

理查德再次现身，“我该说再见了，我决定留在历史的时空里，我来到香格里拉一定是上天的安排，我要留在这里保护它。人类还没有准备好接受这里的奇迹，所以，帕德克，答应我，回去后要保守秘密。”帕德克承诺到：“一定。”理查德从这个时空里彻底消失了。

金好奇地问帕德克：“就这样了？世界太平了，危险解除了，你就对宇宙里最大的秘密没有一点兴趣吗？”

“嗯，你太高估我了。”帕德克缓缓走向金。

“你绕着大半个地球转了一圈，就这么空手回去了？”

“是这样吗？”帕德克把金搂在了怀里……P





天涯何处无芳草——人间遍地有WiFi

前言

■北京 方块

虽然很早之前，Wifi无线网卡就已经是所有的笔记本电脑的标准配置了，即便是上网本开始大行其道，人们好像对于热点的需求也并不是要求无处不在，因为毕竟应用的场所还都是在家庭、办公室、宾馆，但一件神器利器的出现仿佛一夜间极大的强迫了人们对于无处不在的无线热点的强烈需求，这就是iPad，特别是当国内3G版行货迟迟不能上市，而现有的3GSIM卡又不能匹配时，凡是使用过iPad的人都会有这样强烈的感受需要一个随身的热点。这里举个具体的例子，比如我本人的情况是，我的手机用的是中国移动的GSM卡。大家知道Android是与Internet完美整合的系统，如果没有强大高速的Internet网络支持，就不能完美的发挥其功能。而在某些应用上，TD或GPRS上网就有点勉为其难。使用WCDMA 3G上网是个较好的选择，但我又不想换号。WCDMA的3G卡的资费是80元/月包1GB，也比TD上网优惠，或者使用电信的5分卡（每分钟5分钱，无月租，无流量限制）因此比较适合我的解决方案就是使用支持WCDMA或CDMA2000的MiFi设备，无线网络实现3G上网。你还有很多理由使用一台mifi设备。所谓MiFi，专业的解释是这样的：MiFi又被称为“个人热点”，它可以使小型局域网的设置过程简化。MiFi可同时支持5位用户，包括数码相机、笔记本、游戏和多媒体播放器在内支持Wi-Fi的设备都可以上网。MiFi设备可用来设置特定网络，通过蜂窝连接实现在任何地点共享网络连接。 其实说白了，MiFi就是便携的不需要有源供电可以移动的带有拨号功能的制解调器和路由器。

这类的硬件产品最突出的就是将3G信号转换为WiFi热点，主要有两大种（笔者自己划分的），一种是3G定制便携路由，都是为某运营商（或某种制式）定制的产品比如为联通WCDMA定制的华为E5830、为电信CDMA2000定制的华为E5805。这种产品只需要一张3G的SIM卡就可以了，而且样式都非常精美小巧，缺点就是通用性较差，一般不支持有线连接，而且价格较高；另一种则是3G通用便携路由，这种产品既能3网（移动的TD-CDMA、联通的WCDMA、电信的CDMA2000）通吃，而且还能支持有线方式连接，当然代价就是，个头较大（烟盒大小），而且需要自备各自制式的USB上网卡配合使用。

聪明的人们还想出了另外一种方法，那就是利用只能手机，在软件的帮助下，让其从WIFI的接收终端变成WIFI的发送器；；也就是无线路由器，让iPAD、笔记本电脑等都可以连接进来，实现上网功能。而且目前常见的几大智能手机系统平台上，都已经有了类似的软件。

这里就和大家介绍一下常见的这些构建随身热点的软硬件吧。

硬件篇

一、3G定制便携路由

1、WCDMA制式（联通沃3G）产品

（1）Novatel MiFi 2352



价格昂贵但造型高贵

Novatel Wireless公司总部位于加州圣迭戈，其股票在纳斯达克上市,主要是在3G和4G WCDMA（HSPA与UMTS）、CDMA、GSM技术基础上设计开发创新型无线宽带接入解决方案，其生产的Novatel MiFi 2352是最早出现的MiFi产品，也是目前在欧美市场上最流行的该类产品。Novatel MiFi 2352只有普通化妆盒大小，它可以被放进任何一个随身的口袋而不让人感到累赘。在开关机键之外，MiFi 还有一个 MicroSD 卡插槽——可以提供局域网内的公共存储空间，而且据官方的介绍称，由于 MiFi 本身基于一个类似 Linux 的系统，卡内还可以存储一些为MiFi开发的网络应用程序；同时内置GPS功能。MiFi通过一块1530毫安的锂电池供电，可以提供大约连续4小时的Wi-Fi续航时间与40小时的待机时间，此外，MiFi 支持从 220 交流电源、12V 车载电源，以及 4.5V 的电脑 USB 口等各种电源取电。MiFiMiFi 2352的可抽换电池设计，只要替换电池，就可一直维持上网连线。在电力不足的情况下，亦可接上电脑经由USB充电。MiFi可以同时5台设备的接入。在美国的单独售价在200美元左右，国内水货价格基本都在1200元以上。据资料显示，该产品还有CDMA2000的机型但目前在国内还没有发现。



放在手掌之中，你才能发现它的小巧


内部的卡槽布局

（2）华为（HUAWEI）E5830



华美的金属拉丝面板

华为的E5830给人的第一个感觉就是惊艳，至少我没有想到我们国家的产品工业设计能达到了这种程度。这款产品最早是在2009年中国国际信息通信展览会上高调亮相的，“华为在高端3G产品领域，其中备受媒体关注、支持多种WIFI设备热点接入的‘无线猫’E5的亮相，更是体现了华为持续创新的优势和对未来行业趋势的引领能力，给华为披上了华丽的光芒。”——这是当时报道中的一段话，虽然有 过于吹捧和溢美的成分，但也不难看出该产品的重要地位。华为E5830前面板采用金属拉丝工艺质感非常好，造型小巧，具有相当的吸引力。设备正面右侧包括3个按键，从左至右分别是电源开关、WiFi/WPS以及连接3G网络按钮。各个按键上都配有与其功能相对应的图案，用户通过图案的指示可以方便的操作。另外，E5还可以支持最大32GB的microSD卡。支持5个WiFi用户高速数据传输，上传5.76Mbps 、下载7.2Mbps。1500mAh电池，最长可连续工作5小时，最长待机100小时。比较有特色的是，其还支持短消息业务：超长短信息编辑、发送、接收；SIM/UIM卡短信导入至PC。目前市场上能买到的华为E5830系列主要有两种，一种是国内的行货，标号叫做E5830，另外一种标号为E5832。E5830是行货可以全国联保，而E5832是水货华为客服是不给予保修的。所以在网上购买时一定要问清楚是不是行货E5830，特别是要注意是否有进网许可证。目前价格在800元上下，对比Novatel MiFi 2352除了没有GPS外，在各方面都很有不错。



供电不足始终是这类产品的瓶颈

（3）“3”公司E585

英国电信运营商“3”公司推出的MiFi产品E585，其实就是华为的代工产品。可以说是E5830的升级产品，相比之前推出的E5，它的外观变得更加精致，功能也变得更加丰富。相比老款E5830 多出一个屏幕显示功能,当前设备的工作状态很清楚的反应在LED屏幕上，非常华丽。华为E585采用了纯黑色的设计风格。它拥有“一触启动”功能，只要轻轻一


放在一起来对比是不是发现没有最好只有更好

碰，立刻启动。除此之外，它还采用了全新的OLED屏，让现实效果更加出色，细节表现更加精准。在E585的OLED屏上，我们可以看到信号强度、电量、当前连接速度和连接频率等信息，让你随时掌控你的3G网络。目前E585可以支持Mac、Linux和Windows系统，连接方便，即插即用。整个机子只有一个电源开关。设置可通过USB线连接或者无线接入，无线接入的密码在包装或者机身上都有提供查询。其他技术指标和E5830基本一致，当然在国内目前还只有水货，价格和E5830差不多。是追求华丽还是追求踏实，那就看个人的喜好了。不过需要注意的是，因为该产品是3公司的订制产品，所以在国内使用需要解锁。


E585的液晶显示屏确实诱人

2、CDMA2000（电信天翼）

目前CDMA2000的该类产品在市场上还比较少，主要的就是华为（HUAWEI）E5805。


E5850的内部卡槽

从外形上就能看出，相较于E5830，其气质要低调很多，或者说简陋。从流线外形变身为长方形，虽有粉丝夸赞更像一个缩小版的iphone，但我确实不敢恭维。华为E5805仅仅96x56x11.6mm的尺寸，约80克的重量。E5805正面为黑色钢琴漆材质，背面为黑色亚光效果，正面下方有一个长条形金属质感按钮，分别为wifi激活按钮和电源开启按钮。技术指标方面和E5830没有什么区别。

关于移动的这类产品目前还没有注意到，不过以TD目前的状态，就是有产品也未必能用。上面这些产品，介绍并不是很具体，特别是经常有人问到的速度问题，并没有提及，因为这3款产品质量都是很有保证的，网络实际速度并不取决于该产品本身，而在于运营商的3G平台技术以及信号覆盖的情况。这一类产品最大的缺点就是发热量较大，在冬天基本可以当做暖手的手宝来使用。


正反面均为黑色的效果比起E585还有有些差距

二、3G通用便携路由器

相对于上面介绍的定制平台的路由器而言，下面将介绍的这种通用便携路由，无论从外观，还是功能上说都带着一股山寨气，所以像很多山寨产品一样，长相丑陋但功能彪悍。这类产品共通的特点就是，功能全面，基本都提供常用的各种上网接入方式：1、3G接入，这是他的主要功能了，而且联通WCDMA、中国电信CDMA2000、中国移动TD-CDMA3种模式通吃，当然前提是通过自备的USB3G上网卡才能实现。2、WiFi热点接入，有无线信号就可以接入，再转发，就当一个无线中继站使用。3、动态IP接入。4、固态IP接入，支持克隆MAC，将单位、小区的网线进入信号转换成无线信号。5、PPPoE拨号，用他就可以实现让Model拨号，把ADSL转换出无线信号。这5种上网方式，基本囊括了现在所能用到的，和普通路由没有什么区别了。这类产品最早是哪家开发出来的可能很难考证清楚，以笔者经验，目前市场上在售的这类产品中，首推的是中国台湾的Zalip CDM530AM。


样子虽土，功能却很全面

1、Zalip CDM530AM

“ZALiP”是永洋科技股份有限公司主打的自有品牌。永洋成立于1998年，和绝大多数台湾企业相同，在过去的近10年种，永洋主要是以代工为主，生产各种电脑路由器，直到近年开始推自主品牌——“ZALiP”。ZALIP CDM530AM是不是第一个同类产品我不敢断定，但至少是笔者最早在市面上看到的，而在这之后一段时间才有雨后春笋般的同类产品出现。以外观来看，尺寸为 10.5cm x 7.5cm x 2.2cm ，连电池重量约120g 理论最高速度7.2Mps。电池续航力方面，ZALIP CDM530AM配置1颗3.7V 1700mAH锂电池，最高支持5小时工作时间，但是不同3G网卡及不同的使用情境都会影响电池的工作时间，所以只是估值。CDM530AM所支援的3G网卡数量约300种，基本上市面常见的支持联通WCDMA、中国电信CDMA2000、中国移动TD-CDMA的上网卡都能兼容。价格在400元以内。由于支持种类繁杂，所以在设定上还是有一定技术含量的，如果是一个非常菜的鸟，请在购买时问清，当然淘宝上很多店铺都有详尽的图文指导，好好看看即可掌握。经笔者实际试验，发热量控制的很好，稳定性很强，可以保证7*24小时的使用。


可以支持网线连接

2、其他同类产品

上面已经说了在ZALIP CDM530AM出现后，这类产品，开始入雨后春笋般出现。价格上一般比ZALIP CDM530AM便宜50-100元左右。牌子五花八门不可细数，也许是一个牌子3个厂子用，也许一个厂子出3个牌子。不过要说全部抄袭也不够厚道，至少目前在全面相似的产品之外，确实也有新的发展，和新的造型。比如电池一般都增大到1800mAH，并且附赠内置线路板的USB 90°转接头，可以使上网卡不再别扭得插着（如图），能是上网卡紧贴在机器边上（这个确实还是很有意义的）。另外一种新出现的样式，在一般情况下还是比较美观，好似在山寨的路上，有所前进，但是一旦真是使用起来，插上上网卡，形象就不能恭维了。特别是在实际应用中，老的那种路由虽然与网卡形成90度角，但尚且还是一个平面，也能放入包中，而这种古怪造型就只能用篮子提着了。这些产品数量众多，笔者无法一一测试，但从现有的几个来看，发热量和稳定性是最主要的问题，毕竟一分价钱一分货，内部元件的差异还是会在使用中体现的。

更便宜，量更足



从这张图中就不难看出，USB90°转接头的妙用了







一些此类产品的宣传广告中，自称其造型创意来自苹果鼠标，但插上上网卡后的样子就无法令人恭维了

上面所说的这类产品还有一个共通的小问题需要大家注意，就是如果你使用上网卡直接在电脑上拨号上网的话，你是可以发现并选择3G或2G网络使用，特别是当3G网络不好时，往往会自动跳转2G网络，在有些套餐中2G网络的费用甚至高过3G，你可以暂时中断以避免更多额外费用的发生，，但如果使用这类产品是很难发现的。

软件篇

一、电脑变无线路由器

假如你带着无线本本和一个配有WIFI功能的手机出差，但是当你住到宾馆后，却发现附近没有无线热点可上网，只有网线接口；你怎么办呢？当然你有上面介绍的诸如Zalip CDM530AM的话，问题自然很好解决，但是当你决定不花这3、4百块钱的话，我们依然是有办法的。这个时候，你就可在笔记本上下载并安装一款本软件，使笔记本电脑本身变成一个无线路由，而你的手机无需用线缆接到笔记本，就可直接WIFI上网了！这个软件就是Connectify 2.1，不过这款软件利用的是Windows7新增的一项无线共享功能，因此无法在WinXP和Vista上使用（也是一个升级到Win7的小理由吧），当然实际上你要是懂得一些技术，在WinXP上不使用本软件，也能达到同样的效果，只是设置起来会相对麻烦。这款软件的使用非常简单，启动后只要点击系统托盘处的图标，在弹出的窗口中填入你要的无线热点名称以及密码（谨慎设置！否则有可能导致隐私泄露），并选择目前你的笔记本正在使用的Internet连接，然后点“Start Hotspot（启动热点）”即可。当有其它无线设备连接到该热点时，软件窗口上会显示连接者的设备名称。



Connectify 2.1宣传主页



Connectify 2.1界面

二、手机变无线路由器

随着电子产品越来越多，你出门的时候就会发现，这些电子产品给你带来的不再是生活的便利和快乐，而是麻烦与烦恼，你发现你需要带3-4种充电器，4-5种连接线，于是多功能集合的产品就越来越受欢迎（当然不是指“网易拍”一类的玩意），那么Mifi这种硬件产品能否集合进来呢？回答当然是可以的，不过前提是你需要有一部智能手机。

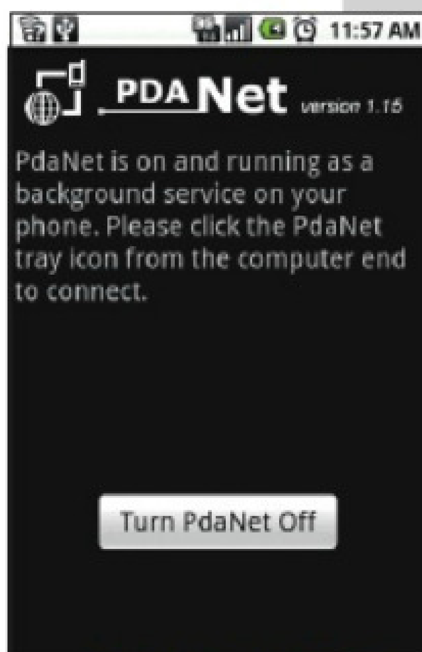


Android系统手机多普达A8188

1、Android系统

Android平台是由Google基于Linux平台而设计的手机操作系统，由于是开源开放的，因此目前备受运营商、设备制造商和开发商等各方面的欢迎，发展势头迅猛，Android专用的无线路由软件数量也是最多的。

（1）PDANET

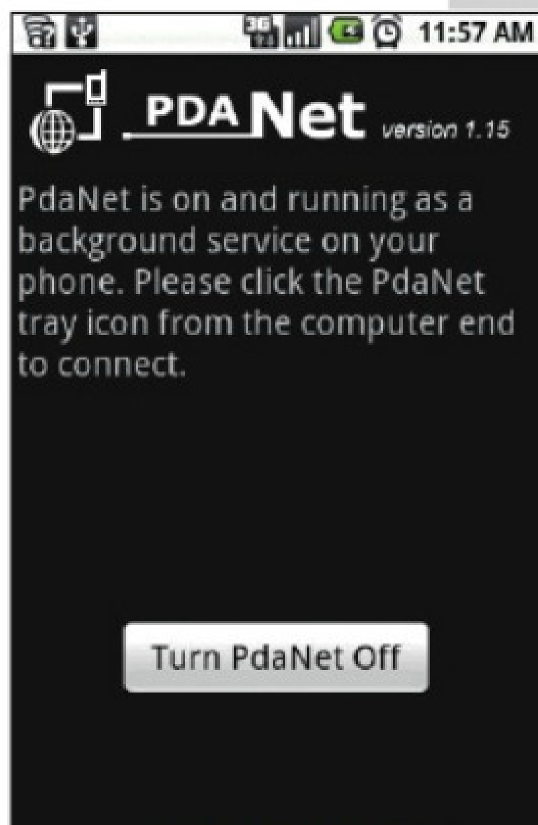


Android系统上的PDANET界面

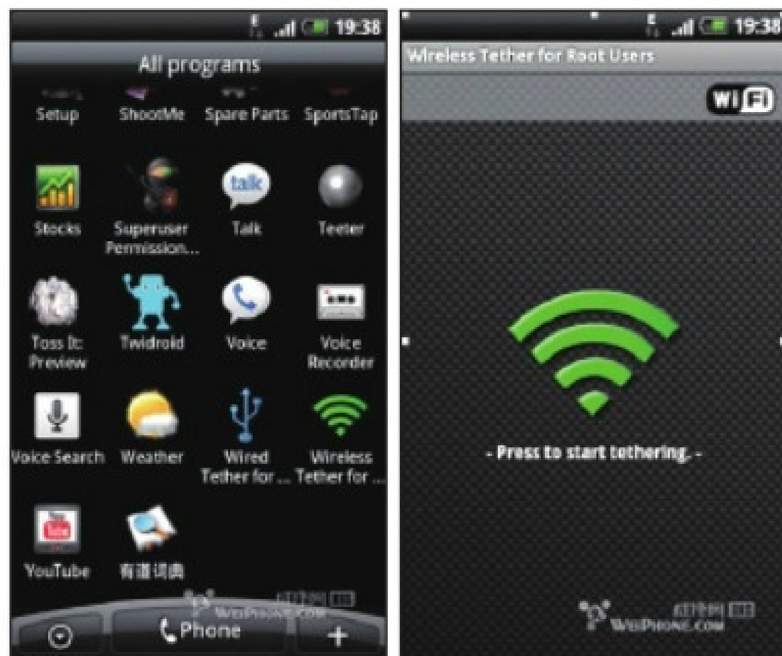
首先要说一下的就是这款PDANET，原因就是这款软件是目前支持平台最多的，包括WM、iPhone、Palm、Blackberry全部都有。软件提供了一种简单可行的Wifi热点创建方式，可以很方便地时用户随时随地上网工作、娱乐、收发邮件、在线聊天等。本身使用起来很简单，用户只需按说明安装软件即可，不需额外购置任何硬件，如果连接CMWAP必需设置DaiLi服务器。PdaNet对中国大陆、香港以及台湾地区用户已改为完全免费。免费版本已经包含所有功能并且没有时间限制。从Android Market安装PdaNet Free Edition即可。安卓系统目前已经推出2.41版，可以让你在连接上网的同时，保持电话功能的正常使用，还支持蓝牙或USB连接。

（2）aNetshare

一款共享你Gphone无线网络的好软件，你可以通过这个软件让笔记本或者其他手机连接至你的无线网络进行上网。很简单的整体界面，只包含最基本的SSID设置以及网络监控与网络连接的声音通知。软件默认的是Gphone命名的SSID名，大家可以根据自己的需求来进行修改。开启与关闭WIFI AP的设置都只要点击最下面的按钮即可，当你关闭与开启软件的同时都会弹出小框来提醒用户。这时候打开的笔记本或者WIFI设备就可以找到这个Gphone名的无线网络了！当有设备要接入这个网络的时候还必须我们手动进行确认才可以让该设备接入到手机的移动网络上！这款软件还能对每个接入的设备进行实时的流量数据监控。由于是免费软件可能功能相对简单，不支持加密设置功能，不建议在公共场所使用。启动该软件，点击Start-WiFi AP便可进入连接状态，此时Andriod手机会开始连接3G或GPRS信号。连接成功后通知栏会有一个橙色的图标表示已连接，并且在手机屏幕上会显示已连接的设备。



aNetshare界面



Wireless Tether界面

（3）Wireless Tether

此软件的使用依然要求Android手机中的ROM具有ROOT访问权限，无论你的手机是2G还是3G，利用该软件可以将Android手机迅速变化为一个提供Wifi热点的无线路由器，这样你的笔记本电脑等上网设备就可以通过Wifi连接访问互联网。 Wi-Fi热点支持WEP和WPA两种加密方式，并支持14种不同频率的通道，并可以设置局域网地址，当有客户端连接时有振动和铃声通知（不怕别人蹭网了），还可以可以显示电池温度。而且这款软件已经有好心人进行了汉化。

（4）Barnacle wifi tether

这又是一款免费软件，好处就是界面友好，操作直接，功能也还齐全，但同样需要手机中的ROM具有ROOT访问权限。启动该软件，点击Start便可进入连接状态，此时Andriod手机会开始连接3G或GPRS信号，一键启动非常方便。



“Start”一键启动非常方便


多普达686——国人从这款手机开始熟悉微软的掌上系统

2、Windows Mobile系统

（1）PDANET

上面已经说过这里就不再赘述了，如果说略有区别就是可以通过ActiveSync同步线或同步底座和PC连接，支持USB高速连接，新版本还加入了蓝牙支持。


MW系统上的PDANET界面

（2）WMWifiRouter

这是一款专为WM系统开发的让手机变身为WiFi路由的软件。WMWiFiRouter可以适用于任何基于Windows Mobile 6或5的设备，不过如果运营商调整了他们的硬件，那么兼容性就不能完全得到保证。在安装过程非常简单难，但需要注意的是，如果你的Windows Mobile版本过早，那么安装时会收到一条警告消息说，该软件可能无法正确显示。当你第一次运行WMWiFiRouter时，一个安装向导会引导你通过检测和配置手机的移动数据以及WiFi连接。比较突出的特点有，连接丢失时自动重新连接，在设备休眠时仍可工作，具有电量检测和管理功能，多语言支持（有好心人汉化的中文版），也支持通过蓝牙和USB共享3G数据连接；简而言之，像很多基于微软平台的软件一样，功能全面而强大，对硬件要求较高（至少15MB空闲内存），价格较贵（试用版本为21天，零售价是29.99美元，基本和高级用户间还有区别），资源消耗较大。


WMWifiRouter是专为WM系统开发的WiFi路由软件

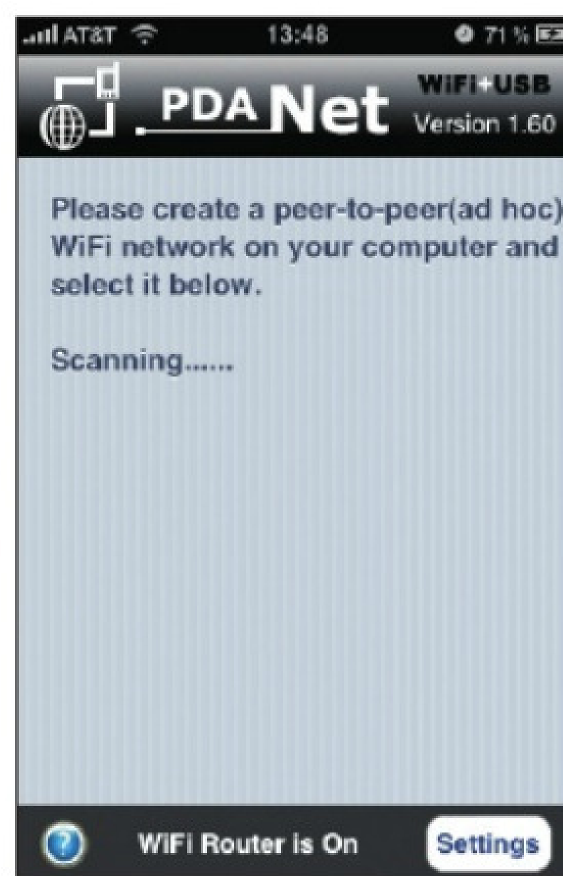
3、iOS系统

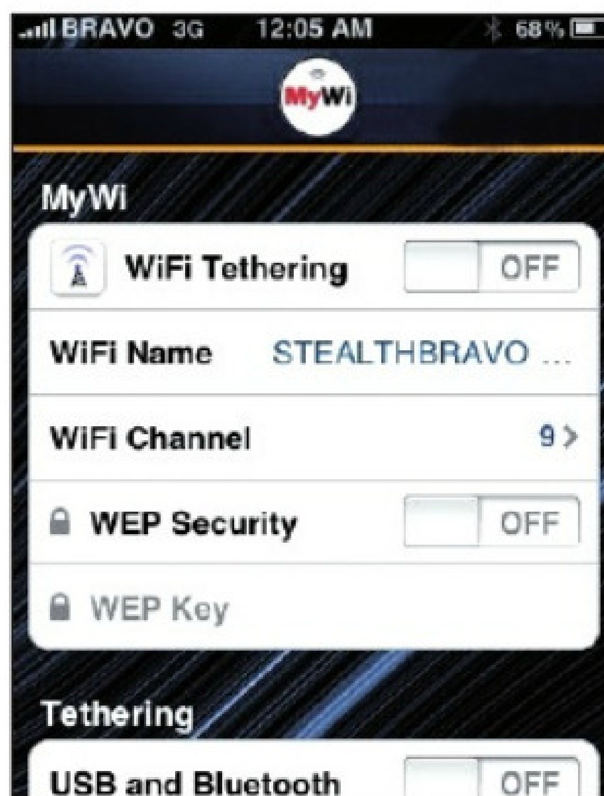

神一样的iPhone4

（1）PDANET

早年间PDANET还曾经在APP Store中可以找到，但鉴于苹果和AOL的合作关系目前已经搜索不到了。不过就在当年APP Store正式销售的时候，也依然只能在已经越狱的iPhone手机上才能使用。需要说明的是这类软件使用的先决条件都是要求越狱（苹果在鼓励使用盗版不成？），使用该软件能够让电脑共享手机上网而无需额外添加任何硬件设备，PdaNet分为电脑端和手机端两部分，支持USB、WiFi连接方式。其他方面与别的版本也是大同小异。




PDANET也必须越狱后才能使用



MyWi界面

（2）MyWi

MyWi采用WEP加密，有效地阻止其他非法接入。该软件能够让你的iPhone为USB和Bluetooth设备提供Tethering，记忆使用习惯和设置，用电量很少。并且可以广播网络名称，无需再建立无线自组网。对需要并且会用的人来说是个很强大的软件。MyWi已经更新到4.0，可以完美支持iOS4和iPad了，虽然需要在越狱的iPhone上使用，但一样是要付费的哟。

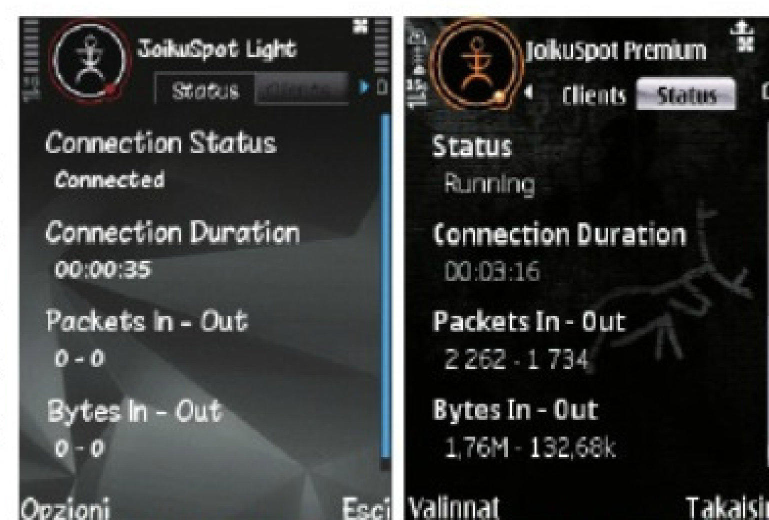
4、其他手机系统



Symbian的中文界面还是比较简陋的

（1）Symbian系统——JoikuSpot

Symbian平台说白了现在也就是诺基亚了，主要也就是N95、5800几个S60的机型吧。JoikuSpot Light是免费版本，而JoikuSpot Premium是收费版本。使用JoikuSpot Light不需要自签名（Symbian的破规矩，具体情况在12月上的专题中有介绍），界面设置简单易懂，主要设置网络接入点，软件提供加密功能，手机电池电量过低提示，这样它将自动停止Wifi发射。电脑连接后可以从手机上看到电脑的名字，接收和发送数据量可以监测。



Light是免费版　付费版国内并不多见





↑Pre 2将是未来一段时间Palm的主打机型

←最新诺基亚C7采用的是Symbian^3系统。本刊下期新品初评栏目将有详细介绍。



黑莓手机在美国市场占有率依然保持第一

（2）Palm平台、Blackberry系统——PDANET

Palm公司是移动手持设备最老牌的开发者，早期在国外的用户群中享有极高声誉。在手机应用全面进入多媒体之后，其发展明显乏力。在惠普收购Palm公司之后Palm WebOS系统已经升级为WebOS 2.0，而首款搭载WebOS 2.0的手机——Palm Pre 2——也已于近日上市目前，Palm公司在Pre后的所有机型，都未在中国市场上发行，因此国内虽然颇有Palm的死忠和爱好者，却很难真正接触到一款使用新版WebOS的Palm手机。黑莓手机虽然现在还如日中天，但在中国与欧美国家相比，绝对是两重天，所以相关软件国内的关注度也很低。这两个平台目前还基本上都是用PDANET这个老朋友。

Download Pdanet blackberry 2 0
Pdanet blackberry 2 0
3,337 files found!
Start Download

Blackberry系统上的PDANET

PDANet for Treo 650
Service: T-Mobile Internet
Port: USB
Auto connect on startup
Remain connected on exit

Palm系统上的PDANET

结束语

上面讲到的无论硬件还是软件的解决方案看上起都美，最后还是要泼一点凉水，供大家留意：

无论硬件还是软件的解决方案最大的瓶颈都是一样的，就是供电和发热。通过手机当WiFi上网，手机的耗电相当快，因此除非应急上网，一般不建议长时间用手机当WIFI热点；而MiFi路由器实际使用起来应为环境和信号的关系也就在3-4个小时了，都是救急不救穷的东西。发热问题也不容忽视，上面已经说了MiFi路由器很多时候是可以当手炉来使用的，其实手因为机耗电量的增加外加上3G+WIFI同时工作，发热量也很巨大，特别是手机在设计是根本没考虑到这种使用情况，所以如果手机没有放置在通风处，散热不好甚至可能损坏硬件。

再有就是本身不是问题的问题，一是流量问题，ADSL都是采用包时长的方式，而目前3G网络除了联通、电信早期有部分包时长的套餐外，现在全部是包流量了，对于手机浏览来说还算够用，而一但通过路由使用电脑，就是看网页也是一个页面动辄就达到几MB流量，因此存在着不知不觉间超流量造成高额费用的可怕后果。再有就是根据我国国情，正版软件还远没有深入人心，因此兼容问题也是常常出现，有时候更低的系统版本反而更好，比如安卓的2.1系统就对这类软件兼容的很差，相反1.6系统下成功率就较高。WinXP下设置往往比较简单，到了Vista和Windows7下面就有很多未知的故事了，所以使用的时候也请注意吧。如果你对这方面感兴趣的话可以自己动手研究一下，如果嫌自己钻研比较麻烦的话，可以关注一下12月下期的《大众软件》，里面将有重点软件详尽的图文教程。



山中地城的秘密

——向霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特和罗伯特·霍华德致敬

■四川 肖宏林

很久很久以前，有一个长着漆黑长发的阿开亚人运用钢剑和狡诈在蛮荒的大地上游荡。他是掠夺者，冒险家和所向披靡的战士；他在巨龙尸骸上畅饮狂欢，也在爱人的坟墓前哀伤不已；他打过无数场胜仗，也见识过令人叹为观止的奇迹。直到有一天，他来到一片有着古老森林和冰冷河水的群山之间，在那深山之下，他勇敢地面对那些凶残嗜血的敌人，并揭开了那些被时间所遗忘的真相。

——列王志

阿开亚人躲避着身后投来的枪矛箭矢，背着塞满战利品的背包飞奔着钻进树林。一大批手持武器的居尔特人紧跟其后，叫骂与呼喊声此起彼伏。

“只有你们的漂亮娘们才追得上老子，居尔特蠢驴们！”步伐矫捷的掠夺者毫不在意那些没准头的枪矛，不时回过头丢下几句粗俗的讥讽。突然，他的前面冒出来一个身上刺着蓝色纹身的家伙，手舞双斧咬牙切齿地扑来。是埋伏。

阿开亚人镇定地抽出腰间的短剑，照着埋伏者毫无防备的下腹一剑刺去，顺势抱住那个流血不止的躯体向后一甩，完美地挡下了飞来的箭矢。

毫无生气的肉块被射成了刺猬。狡诈的阿开亚人闪电般地窜进了旁边的丛林。

灌木和树枝划伤了他的皮肤，那不重要，不远了！已经能清楚听到流水拍打岩石的声音了！独木舟、美酒和佳肴就在那里，只要上了船，他就能像个骄傲的征服者一样逃离这些肮脏的野人，太妙了！

一冲出树林，他就看到两个居尔特人出现在自己的右侧。其中一个持盾的家伙平卧着长矛向自己压过来，另一个则飞快地冲向停在河边的独木舟。

他们别想碰到老子的船！阿开亚人勃然大怒，摸出背上的飞斧向着那个奔跑的蠢货投掷过去。离手的斧头就像钉子

一样，稳稳地楔进了涂满了蓝色油彩的脊背里，不自量力的奔袭者一声未发地扑倒在地上。

收回架势的阿开亚人向侧面一闪，躲开了另一个居尔特人刺向自己的矛尖，紧接着迅速后退拉开距离，迈开步子绕着对手打转。握着短剑的手高高举起，像警戒的毒蝎一样等待着下手的机会。

契机说来就来。听到林中追兵渐近的声势，居尔特人放松了架势。阿开亚人抓住这个机会，假装做出强行登船的动作，趁对手毫无防备地扑过来时，猛地调转方向挥剑砍断了居尔特人的右手腕，紧接着强行掀开肮脏的盾牌，把锋利的剑刃流畅地送入了目标的腹部，顺势向右一拉。一道鲜红的彩虹立刻出现在他的面前。

阿开亚人丢下这具还在抽搐的死肉，没命地奔向河床，将自己的独木舟推入河中。就在此时，终于追上来的居尔特人叫骂着投来枪矛和箭矢。阿开亚人顶着攻击跳上船，捞起木浆拼命地把小舟向河中央划去。

“你们差点就干掉了托尔船长！” 他大笑着向岸上那群暴怒的土人挥舞炫耀手中的包袱。直到又招来一阵没头没脑的箭雨后，阿开亚人才停止了卖弄，荡起双桨顺流向下游划去。

二

平稳的河流载着小舟顺流而下，满载猎物的托尔享受着难能可贵的悠哉时刻。这堆来自土人的祖母绿肯定能在文明人手上卖个好价钱，但这可不是全部：托尔在战利品中翻来找去，从绿油油的宝石堆里捞出一把奇特的手刃。这是他从居尔特人的神殿里夺来的祭品——那些蓝皮肤的土人似乎惧怕它，对它敬若神明。真是滑稽。

阿开亚人不崇拜什么实物偶像。这把手刃吸引了他的理由是那奇特的造型和工艺水平——在外人看来，居尔特人制造不出这样的武器，那些土人除了粗糙的铁斧和砍刀外什么金属制品都做不出来，而这把外形酷似倒写字母“Ω”的手刃不但手感一流，做工也更接近艺术品的水准。

死亡天使的馈赠？托尔忽然明白了什么。他抽出自己的短剑，将两把武器并列放在自己面前来回打量。这柄手刃的铸造工艺同自己的短剑不相上下，但风格相距甚远——两支看似脆弱的细刃上都雕刻着尖刺形状的符文，蜿蜒着从把手一直延伸到刃锋处，一笔一划无不散发着杀戮的气息，与阿开亚人利剑上那神圣雄浑的符文带给人的感受截然不同。

正当托尔陶醉在欣赏利刃工艺美感的时候，前方浅滩上突然出现的惨烈景象迅速把他拉回了现实。阿开亚人反射地挺直了腰杆向着浅滩上眺望过去，左手抓起身边的盾牌而右手则放在了桨上，鹰一样的眼睛警惕地注视浅滩上七零八落的帐篷。

“有人吗！”托尔将船靠岸，在船首冲向沙滩的时候，他带着短剑和盾牌从船上翻下，伏着身子四处张望了片刻，确定安全后才转身将船拖上岸，回头开始仔细观察这座营地。

除了红得刺眼腥味刺鼻的帐篷和一头叼着人手的疯狼之外，阿开亚人什么都没找到。解决了那头畜生后，托尔放弃了搜索。整座营地都是如此的令人生厌，四分五裂的肢体杂乱无章地扔得满地都是，几只乌鸦肆无忌惮地跳来跳去，粗哑的叫声犹如不详的警告。

“安博拉诅咒这里！”托尔用自己的族神低声诅咒着这里。只有在极度愤慨的时候他才会这么做。

又经过一番搜寻，托尔终于从一个帐篷单间里找到了一本羊皮纸装订成的日记本，封面的印章证明了这本日记的主人是一位阿卡特学院的成员。那是一所坐落在南方大城市里的知名学府，距离这儿至少有半个月的路程。那里的学者酷爱深入蛮荒世界挖掘旁人看来一文不值的老古董，托尔也曾受雇于那所学院，帮他们寻找过失落的古物，或者担任外派人员的护卫。

托尔翻开日记，略过大段大段冗长乏味的开场感叹后，他注意到了一个细节：记录的作者是个女人——落款名称是阿德洛梅达·丹莉丝。而营地的尸首中并没有女性。

如果还她活着，那么现在她又在何方？托尔带着疑问翻过几页，从大约3天前的一段文字读起：

“今天，我们离开了居尔特人的部落，沿着河流前往下游地区。当地人一直劝阻我们不要踏入那里，声称那里居住着恶魔，抓住男人就生吞活剥，女人则被当成邪恶仪式的祭品。梵拉在上！我真的很同情这些可怜的野蛮人，他们的世界总是弥漫着贫困和愚昧。

“另外，有关他们神殿里供奉的那把手刃，那些尖刺形状的符号一定包含着某种魔力，野蛮人才会把它奉若神灵。我昨天和戈贝茨讨论过，也许以后我们有机会把那东西带回去，研究下那些仿佛会说话的符号。它们让我想起了——”

接下来又是两页学术报告。托尔不耐烦地翻过去，开始继续阅读第二天的日记。

“……就在今天早上，我们的狗丢了，到处都找不到。我们还发现四周的树林里出现了不少粗糙扭曲的符号，像是用什么劣质工具敲凿出来似的，一笔一划都散发着令人生厌的感觉。我尽力克制住自己的反感才辨认出一种古老的八角形符号，其余种类不光我从未见过，甚至连戈贝茨也不认识，像他那样博学的人居然也有不明真相的时候？

“居尔特人的文字里没有这些符号。但无论是谁在昨天留下了这些东西用意又是如何，我们都决定暂且放缓对附近区域的考古挖掘。戈贝茨带了两个武装人员去四周查探，剩下的人将留下来加固营地。”

阿开亚人四下看看，周围的树林中确实有不少日记中提到的扭曲符号。定睛细看的话，的确会让人有头晕目眩的感觉。

有人故意留下这些东西来吸引他们好奇心，圈套！托尔在脑海里拼凑出当时的情况，接着他摇了摇头。太迟了，从留下的痕迹推测，进攻者事先从营地的两翼包抄过来切断了全部的退路，瓦解了所有抵抗的机会——营地里的人数不会超过10个，而从残留的痕迹看，至少有30个进攻者参与了这次掠劫。

阿开亚人把注意力重新收回到日记上，接下来的片段恐怕就是最后的记录：

“仁慈的梵拉啊！请听你女儿的祷告，求你保佑我们……不管我们将面对什么……求你荫庇你的儿女啊……昨天，戈贝茨的队伍一去不复返，格鲁赫姆禁止任何人离开营地，并命令所有男性今天晚上必须拿起武器轮流站岗。我真的害怕了，他慰我说天亮了立刻就拔营。

“我们晚上没人敢入睡。现在林中到处都在回响着低沉的鼓声，但侧耳细听却更像是一大群人在用低沉的声音说着含糊不清的话，就像不详的夜宴。没人有勇气走进森林一窥究竟，大家都被吓住了。”

剩下的字迹很模糊，托尔只能从字里行间看出一点内容。日记的最后一页写着：

“……哦，仁慈的梵拉。求求你保佑你无助的儿女，

那些声音……”

阿开亚人把日记本丢到一边。也许那个叫安德洛梅达的女人还活着，但在这深山之又能活多久？最有可能的是，她被攻击这座营地的东西掳走了。结合那些居尔特人的传说，也许那个女人已经落入掠夺者的掌中，很可能已经遭遇了不测。

接下来的几小时里，托尔挖了个大坑收集掩埋了所有的肢体。在阿开亚人看来，人来自尘土，也将归入尘土，死后的世界对他们没有什么吸引力。安葬死者的仪式无足轻重，最重要的是不能把死者扔在荒山野岭里任由食腐动物糟蹋。

盖上最后一把土，托尔站在这土丘前低头默哀了片刻。接着，他转身走向自己的小舟，从行囊中翻出了一大把武器装备摆在地上。斟酌之后，他挑选了一柄钢制短斧，一把能藏在腿甲里的短匕首，穿上了一件硬化过的皮胸甲，拿上自己的盾牌，带上一根火把和两个装有粗盐与打火石的小袋子。最后，他又看了看那支神奇的手刃，想想之后还是带上了。

一切就绪之后，披坚执锐的阿开亚人像踏入炼狱中的亡灵，头也不回地走入这片未知的领域。

三

阿开亚人涉足过许多同这片森林一样古老的世界。初涉此地时，他还为这片森林散发的神秘危险气息兴奋不已——这令他回想起了自己的故乡，那片被称为瓦尔哈拉林地的北方世界。但随着蛮族人探险的深入，托尔越发觉得这里和自己那冷酷的家乡是两个截然不同的概念。

一片土地如果出了问题，首先不对劲的就是当地的植物。托尔注视着那些枯萎扭曲的树木和灰色的草地，植物也会变成僵尸吗？这就是答案。每走一步就得忍受地面传来的令人厌恶的黏稠感。这样的森林自然不会有什么鸟兽，生灵的本能会让它们排斥这里。

穿过一片滞留在地面上的浓雾之后，一座巨大的洞窟犹如一头从海中窜出的怪兽，突兀地出现在他的面前。

托尔拔出剑，将盾牌护在身前以防遭到偷袭，谨慎地走进洞穴。惨烈血腥的情景令他的胃里一阵翻腾。

各种半腐的残肢断臂插在多根朽烂的木桩上，犹如装饰品般放置在洞口周围，环绕着一个用圆形颅骨堆砌而成的小金字塔。那座让人不寒而栗的金字塔令他想起了南方某些巫术国度里的祭礼，那种用活祭取悦某个嗜血魔神的仪式。

曾几何时，托尔还以为那种污秽的东西已经被死亡天使——安博拉那些播撒死亡和审判的仆人——封闭进了世界上某个黑暗的角落里。然而现在，就在这个洞穴里依旧有一座充斥着邪恶的污秽祭坛，一间活生生的地狱。一想躲藏在这里东西是何等的令人憎恶，阿开亚人的心中就燃起了熊熊怒火。勇气和愤怒让他丢弃了疑虑，做好准备之后，蛮族人头也不回地走进深处。

刚一深入，托尔就注意到洞里的岩壁上点着很多火把。什么样的东西会在这里定居？某个盘踞在此的邪教团体？托尔在脑子里把掌握的讯息组合起来分析，想到自己可能会面对数十人的围攻之后，阿开亚人变得更加谨慎，踮着脚尖轻踩在岩石上，向着洞穴深处无声地潜行。

前进过一段距离之后，他发现自己正走在一条悬崖边的栈道上，左手边就是无底的深渊。

那些火把按照规则的间距安置在岩壁上，托尔至少不必担心自己会迷失方向。借着火把昏暗的光亮，托尔开始观察起周围的石壁。令人惊奇的是，这些岩墙并非天然形成，一些地方甚至留着清晰的壁画。在昏暗的火光照耀下，看着四散在周围的骨骼骷髅，不禁令人毛骨悚然。

规避着身边的深渊，托尔一边小心地挪动着步子前行，一边观察着那些壁画。在一面平整的墙壁处有一处折角，他直觉地侧身探头窥探情况，刚刚一露头却又飞快地缩了回来。就在前面的不远处，一阵刺耳的裂骨声打破了洞中的寂静。

一个蹲伏着的人形生物在距离托尔五米远的地方专心地咀嚼着什么东西。托尔缓缓地放下盾牌，然后将紧握短剑的右手放在小腹上。

一头食肉猿！狼吞虎咽的吃相、令人作呕的血腥味再加上它手上的食物——一支外观不祥的带肉长骨，换作其他人此时恐怕早就魂飞魄散。但阿开亚人只是深吸了口气，定了定神，开始观察深处是否还有其他同类。这个怪物如此悠闲淡定，说不定是个陷阱。就在这时，“食肉猿”突然抬起头，像一头饿狗似的在空气中来回嗅着。接着，它居然像人一样站起了身子，爪子中握着一把石斧，趺趺撞撞地向托尔躲藏的地方靠了过来。一步，两步，三步——阿开亚人屏气凝神，将短剑递给左手，默数着步子，缓缓退进左侧的阴影里，等待着怪物走入自己设下的埋伏中。

被血腥冲昏了头的“食肉猿”毫无悬念地上了钩——它只顾着向前走，就在它亮出后背的时候，犹如夜空中的一道闪电，阿开亚人飞快地窜出身子张开铁箍般的右手钳住了它的脖子，紧握着短剑左手立刻朝着怪物的左肋下方猛捅进去，直到整条刀刃都没进了这具恶臭的躯体，才对准怪物的后背狠狠一踢拔出短剑。一道鲜红的激流立刻在岩壁上划出一圈诡异的圆弧。

“太容易了。”

花了些时间确认这不是连环陷阱后，托尔才算是真正看清楚了这个生物的面目。那恐怖的形象让这个久经沙场的蛮族人也不禁向后退避了几步。准确地说，这玩意压根就不是什么食肉猿，那扭曲的五官，那形似野狗的丑陋脸型，还有那散发着作呕臭味的肮脏毛发让人根本无法判断这头畜生的真实成分。强忍着剧烈的反胃感，托尔的注意力集中到了尸体前胸上的一处裸露，那个位置像是被某种利器刻意“修饰”过似的——借着微弱的火光，阿开亚人终于看清楚了：那是用近乎自毁的方式纹上的印记。

尽管仅仅是个抽象的答案，但所有的疑问都已经被这个恐怖的印记解答完毕，或者说至少得出了证明的结果——无论它们是什么东西，蛮族斗士都将用利剑和鲜血来做出回应，即便那些敌人远远超出他精神和肉体所能承受的极限也在所不惜。

四

沿着石壁上的火把照亮的路线，托尔继续潜行着。他不知道自己走了多久，只感觉自己正在深入地底。幸好，那些排列整齐的火把多少指引了前进的道路。

墙壁上依然残留着一些壁画的痕迹。蛮族人不懂绘画，但他也能觉察出这些壁画完全不是那些仅能胡乱划出粗糙图案的东西所创作的。这些壁画的年代更古老，结构更精美，独特的绘画技巧仿佛战胜了岁月的侵蚀，那些栩栩如生的人与物仿佛触手可及。

阿开亚人没有时间停下仔细欣赏这些壁画的内容。又经过一个转角，他看到了一座横跨深渊的长桥。顺着桥面的方向看过去，视线的尽头是一扇半开着的钢铁大门。几盏他从未见过的大灯在门上闪动着微光，连同四周的深渊和桥上的火把一起，构成了一幅让人不安的画面。

在确定对面确实没有埋伏之后，阿开亚人顶着盾牌冲过掩盖着灰尘和碎石的大桥，刚到对岸就立刻隐蔽起了身形，然后才开始小心翼翼地接近那道巨大的钢铁屏障，像好奇的猫一样谨慎地观察着这扇挂满岁月侵蚀痕迹的城门。费了不少精力之后，托尔终于辨认出了某些文字。他发现这些被识别出来的文字除了部分字母外形有些出人之外，理解起来并不算困难。虽然最后面的几行单词已经无法看清，但他至少知道了这个地方的名称：

“欢迎来到伊甸戴尔塔，人类最后的避难所。”

这究竟是什么？穿过这扇大门之后，托尔才发现自己进入了一所建筑在巨石之上的宏伟建筑，一座托尔连做梦都不曾见过的宏伟神殿，一处仿佛能支撑起整个世界的神迹。人类在这间被数十根高大的巨柱支撑起来的大厅中漫步，就像蚂蚁在大象的腹中徘徊。这世上没有人能建造出这样的奇观——阿奎罗妮娅的万神殿，柯林斯的海神像在它面前渺小得不值一提。而那些随处可见的古旧破碎雕像则显示出了建造者内心无比坚定的信仰。就在托尔在这宏伟巨筑中逐渐开始迷失自我的时候，远处一堵长墙后传来了一阵阵低声的嘶吼，音调跌宕起伏，仿佛是某种宗教仪式上唱起的颂歌，但听起来却更像是夜行的野兽争夺食物时发出的咆哮。

在勇气、好奇心和对邪恶的仇恨驱使下，阿开亚人穿过那些林立的圆柱，追寻着吟唱的方向接近了那堵石墙。他靠在墙上向深处望去，看到了一团熊熊燃烧的烈火，以及一群攒动的黑影。

托尔俯下身子，以地上倒塌的废墟为掩护向火堆潜行而去。在选定了一个安全的角度后，他探出头准备观察这场疯狂的仪式，但仅仅瞥过一眼就几乎摧垮了他的意志。阿开亚人像丢了魂一样狼狈地退回先前藏身的废墟，紧紧握住自己手中的剑，试图从那上面获得力量和勇气好让自己摆脱刚才看到的那一幕，破碎的印象如同剪影般在他的脑中闪现着：一群留着肮脏长发的野人挥舞着粗糙的武器围绕在火堆旁扭动肢体，癫狂的舞步仿佛是洞口那些壁画形状的拙劣重演。其中最高大的家伙站在他们面前，冲着火堆大吼大叫，似乎正在发号施令。他旁边有一个用粗糙的木头扎成的牢笼，隐约能在里面的黑暗中看出一个人影。

呆在这个地方迟早会被发现。托尔一边思考着眼前的状况，一边寻找着可供自己安全躲藏的角落。转眼之间，他就发现头顶上有一层悬空的走廊，刚好可以从旁边的圆柱爬上去。在确定自己不会惊动那些野人之后，他埋低身子退出掩体，来到圆柱底下，像猴子一样抱住它爬了上去，翻过走廊上那些石制的护栏，慢慢靠近底下疯狂的野人们。

就在此时，那个站在火堆旁的大个子野人振臂一吼，口中大声重复着一堆含糊不清的话语。托尔迅速缩回了脑袋，不是因为害怕暴露，而是因为他从那含糊不清的咆哮中听到了一个清晰的词组，一个只要回想一下就会让他头痛欲裂的名字。

阿尔卡哈。那个连他的信徒都必须小心叨念，以免遭致杀身之祸的名字，却被这些半人半兽的怪物肆无忌惮地从口中吼了出来。

就在此时，一声尖利的哀号掩盖了那个邪恶的名讳。是那个女探险家？托尔开始在心里盘算起来是否值得救下这个女子——那意味着要在带着一个手无寸铁、行动困难的拖油瓶前提下，同时面对超过30个狂暴怪物的围攻。

理性的权衡和下方传来的骇人叫声把托尔的思维搅得一团乱。很多次他都想一跃而起，跳进下面人堆里大开杀戒，用蛮力来个英雄救美。只是多年的经验让他最终克制了这些冲动——如果真想要救人，那就得先想好退路。

狂热的崇拜呐喊和尖利的哀号让阿开亚人做出了决定。此时，他已经站在了领头野人的正上方。在最后一次确定落脚点后，托尔深呼吸一下，闭上眼睛让心中燃烧着的愤怒之火平息片刻，然后双眼猛然一睁，左脚一步迈上石栏，稳住重心后，双脚腾空一跃而下。

一道传播死亡的阴影划过了漆黑的穹顶。

五

在火光的映衬之中，托尔跨过了野人祭司的尸体——这个家伙刚好站在阿开亚人落脚点的旁边，被沉重的盾牌砸碎了脑袋。乘着下面的怪物们还没反应过来群起而攻之前，他迅速靠向被束着的女子旁边，挥剑砍断了捆绑着她的绳索。

“醒醒，女人！”托尔冲她喊道，同时竖起盾牌准备迎接即将发生的战斗。

“该死的！醒醒！”阿开亚人再一次喊道，干脆用身体挡住了那具人事不省的躯体。此时，20多张垂涎着唾液的肮脏大嘴已经围了上来——大棒和石斧，在武装上野人与这位魁梧的人类比起来太过简陋，仅仅是依仗着人数上的优势和凶残的本性才让它们步步进逼。

“安德洛梅达？”托尔无法确定女人是否恢复了神志，但他现在要撤退到利于战斗的地方，而不是待在这毫无遮掩的空地上被野人剁成肉泥。

女人发出了一声回应，从颤抖的声音中听得出她依然惊魂未定。

“听着，”托尔刚一开口，四周的野人就稀里哗啦地冲了过来，“跑！往你身后的那条隧道跑！”

没时间去确认背后的状况了。阿开亚人狠狠地撞上



了冲向自己的头一个野人，巨大的冲击力让那家伙飞了出去，而它的同类则蜂拥而上。

托尔掩护着跌跌撞撞的女人进入隧道之中，自己一边倒退着遁入隧道，一边挥舞着武器威慑这群把自己团团包围起来的怪物。

双方就这样僵持着。终于，有个不知死活的家伙挥舞着一根大腿粗的木棒，像一头狂暴的猿猴般冲向阿开亚人。托尔侧开身子，举起盾牌挡开了对手的攻击，接着掉转身子，手起剑落，干净利落地削开了野人的喉咙。

温热的液体喷射而出，剩下的野人迅速被血腥味撩动起来，一拥而上把阿开亚人团团围住，先是一阵杂乱无章的敲打，然后又哗啦一声四散开来——地上多出的两具尸体就是实力差距的证明。

剩下的野人向托尔投来愤怒而贪婪的目光——它们不畏惧眼前这个人类，退开仅仅是因为这是个难啃的家伙。接着，它们散开队伍，玩起了粗劣的战术把戏。托尔看出了它们的意图，阿开亚人站直了身子，向前迈出左脚并将右脚踩在隧道的阴影中。这个无畏的蛮族人平举着盾牌，持剑的右手放在盾牌后面隐藏起来。

“谁来领死！”看着自己的对手个个畏首畏尾，阿开亚人突然爆发出一声怒吼，手中的利剑呼啸着划向那些乌合之众。

“小心！”托尔的背后传来女人的尖叫声。与此同时，两个野人抓住托尔尚未来得及回旋的间歇冲了上来。

阿开亚人迅速退入隧道。在这条只有一人多高的罅隙里，他手中的盾牌就如同铁墙一般密不透风，而对手的武器在狭窄的空间里却难以施展。托尔瞅准机会，先用盾牌卡住对手，再从缝隙间寻找对手的肩胛、大腿等薄弱环节一一刺下。一番恶斗之后，隧道里多了3具尸体，而它们的同类依然不屈不挠地涌向阿开亚人。

“继续走！别停下！”阿开亚人且战且退，突然间，从追杀他的野人群中冒出一根削尖的木头。托尔奋力躲闪，但还是被矛尖刺伤了皮肉。阿开亚人忍住剧痛，挥剑斩断了矛头，再次奋力刺翻一个冲上来的野人后，才像受伤的雄狮那样吼叫起来。

“跑！跑啊！”阿开亚人转过头向安德洛梅达大喊。极度的绝望反而点燃了他力战求生的意志。接着，他回头狠狠地朝着被杀死的野人身上猛踹一脚，拔出利剑的架势又逼得对面的野人踉跄着后退了一小段距离。

肩上的伤口让托尔不得不扔下盾牌向后退去，沿着左手滴下的鲜血在地上画出了一条鲜红的痕迹。

“岔道！”安德洛梅达举起一支捡来的火把，在两个人面前照出一小片光亮地带。

托尔气喘吁吁，站在岔口中央迅速环视了一圈，接着指了指正前方黑洞洞的隧道。

“走！别回头！”托尔从腰间掏出短斧，侧站着摊开双手迎击从狭窄的隧道中鱼贯而出的追兵。冲在最前头的一个野人挥舞着木棒，向他的天灵盖砸来。阿开亚人抬起双手，交叉武器将攻击阻挡在半空，然后向右一扯化解了这次攻击。紧接着，托尔像俯冲的雄鹰一般张开双臂，然后猛地朝中间一合，一个肮脏的球体沉重地坠到了地上。

托尔的反击让他的左侧门户大开，另一个野人迅速趁虚而入，当他发现时已经来不及回旋。

“小心！”安德洛梅达喊着，但这次她没有像上次那样歇斯底里。

“走，女人！”托尔绝望地大喊。他只感到腰间有什么东西被抽走了，紧接着耳畔传来一声惨叫。转眼之间，那个试图包抄自己的野人已经倒在了地上，下腹上多了两个规整的创口。安德洛梅达双手握住那把居尔特人的手刃，嘴巴大张着呆站在原地。

“这东西不是给你用的，姑娘！”托尔将手刃从安德洛梅达手中夺走，然后一把拉过她的手，向着隧道的尽头狂奔而去。

终于，两旁紧压着的岩石消失了，一片广阔的黑暗空间出现在他们面前。托尔高举起火把，用这唯一的照明工具看清了周围的环境——他们的面前横着一条深不见底的天堑，一座窄桥架在上面。

听着背后传来的乌七八糟的乱吼，再回过头看看身边的女人，她那张惊魂未定的脸上满是倦容。“保护好你的头，姑娘。”没等她回过神，托尔已经搂住了她纤细的腰肢，在听到惊叫声之前一把将她扛在肩上，撒开大步奔向漆黑的彼端。

路程并不长，但托尔却感觉自己跑了好几个世纪。等他终于抵达终点后，立刻将肩膀上的负载甩下，将她推入岩壁后面转身面向来路。他绝望地在脑海里预想出一大票野人如洪水般杀奔而至的景象。

可预料中的乌合之众并没有出现。他面前只有空空荡荡、如同夜空般漆黑寂静的世界。

过了好一会，躲在一旁的安德洛梅达才探出身子，看着眼前犹如雕像般挺立的阿开亚人——如果不是那沉重的呼吸声，安德洛梅达还以为他已经被某种巫术石化了。

“嗨，你……”安德洛梅达定了定神，试探地叫了一声。过了好一会，阿开亚人才转过头来望着她。

“你……”安德洛梅达起身用手指了指托尔的左臂，“你，受伤了。”

六

在桥头旁边一处地下水汇聚成的池塘旁，穿着盔甲的安德洛梅达举着火把，看着赤膊上身的托尔清洗着自己的伤口。

“这么说，你是个强盗？”安德洛梅达换了个位置，从一个更好的角度把光照在托尔的手上，他正抓起脚下的一堆草木灰，深吸一口气后猛地按在伤口上。

“当然，我还是掠夺者，土匪，杀手，随便你叫什么都成。”托尔强忍着痛苦回答道，声音因为碱性灰烬的腐蚀而略有些发颤。

安德洛梅达伸出手去，可阿开亚人先她一步起身了。他看着眼前这位穿着他胸甲的女子，后者向他投来警惕的目光。

“火把给我，姑娘。”托尔伸出手，“去洗洗你自己，我的背囊里有块肉干。”说着，他打算直接去拿过火把，安德洛梅达迅速后退。

“别碰我！离我远点！”她把火把对着托尔，后者很快就回过神来，两人间的气氛一下子凝固起来。

“是，我杀过很多人。几十个，或者上百个。”托尔故意把声音提得很高，眼睛却没有从安德洛梅达的身上挪开。“不过，杀人狂你应该去对那些怪物们说，虽然它们应该听不懂才对。”

安德洛梅达垂下了手。女人总是如此容易情绪化，以至于忽视了实际的危险。过了好一会，她才重新开了口，“如果我们能……活着出去……”她看了看穿在自己身上那件不怎么合码的皮甲，“你会对我怎么样？”

原来她害怕被当成奴隶卖了？天国泰拉在上！托尔大笑起来——他终于明白了这个女人的心思，而对方似乎因为他的狂喜而变得更加紧张起来。

“阿开亚人从不蓄奴。”托尔收了笑声，义正词严地

对她说，“你走你的，我干我的，你不欠我什么。如果你还要我护送你去什么地方，那得另外算钱。当然，前提是我们能活着出去。”

“就这些？”安德洛梅达抬起头来。这一次，她的眼神里带着些许信任的神色。

“说到做到，别让我发誓，”阿开亚人回答。“你能信任我，仅此而已。”

“但你的目的呢？”安德洛梅达摆了摆手，“一个唯利是图的强盗，冒着生命危险去救一个素昧平生的女人？一个累赘？”

“疯子不需要理由。”托尔开始不耐烦了，他拍了拍腰上的剑，“再说一次，我救了你，没有理由。”

“但愿你的神能保佑你……”

“我们阿开亚人可没有这么仁慈的守护神。”

“我听过你们的神明，他叫什么？安……”安德洛梅无意中放高了音量，托尔立刻站起来制止了她喊全那个名字的举动。

“安博拉，他的名字可不是随随便便能乱喊的。”托尔压低声音说道，“这就是我们从不向他祷告的原因。他认为那是弱者的行为，祈求只会激怒他！”

托尔抬起头四处看了看，像是在警惕着什么。接着他让安德洛梅达拉回到燃烧的火把旁边，示意她坐下。

“我不明白，那样一个神对你们来说有什么意思？一个既不仁慈也不给予的神明需要信奉？”安德洛梅达没有坐下，这个固执的女人双手叉腰摆出要问个明白的架势。第一次，她从这个蛮族人不羁的眼神看到了一丝敬畏。

“没有信奉。我们不是他的信徒，仅仅是因为他和我们做过约定。”

“约定？什么约定？”安德洛梅达翘起自己的眉毛，“关于来生的约定？”

“不。”托尔像狮子一样摇着脑袋。“他的眼中只有末日降临时最终决战的场面，他端坐在那高高的天国上等待着那一天的到来。凡人在他那里没有价值。现世总会消亡，至于来生，”托尔皱了皱眉头，他看着安德洛梅达那双漂亮的蓝眼睛，确定自己的话不会对她造成伤害后才继续：“来生，见鬼的来生！我们死后都会去他那里儿，那里除了永恒的光明外没有任何东西，和现在唯一的区别就是多了点阳光而已。”

“这就是个阿开亚人战斗的目的。我们宁可赌命也不愿苟且偷生。”托尔突然拉起安德洛梅达的手，望着她犹如蓝宝石的双瞳。

“等我一出去，我会花上好几个月来研究你这个疯子。”安德洛梅达推开托尔的双手，然后把右手搭在下巴上揣摩起来，“或许得花上好几年也不一定。”

“幸好不是几十年。我可不想变成老不死。”

两个人相视而笑。可笑声却随着一阵巨响而迅速停止。

“该死！”托尔拔出短剑，拉开步子，警惕地四下注视的同时伸手将安德洛梅达护在身后。那低沉的巨响像是什么东西突然开启的声音。

“就在外面，大桥的方向。”安德洛梅达深吸了口气好平息自己的恐惧。两个人举起火把，瞻前顾后地向发出动静的方向走去。

就像突然升起一轮旭日一样，一道白光毫无预兆地笼罩了两人。长时间在黑暗中的徘徊让他们出现了短时间的目盲，当二人终于能睁开眼睛时，才发现自己正站在一座10米多高的大门前，而刚才冲过来的桥头上堆积着好几具骸骨。

“是那些攻击我们的野人。”托尔拣起散落在地上的石制武器，开始仔细的观察起那些遗骸。“头部整个被贯穿了，所有都是。”托尔从地上拣起一颗颅骨捧在手上，指着眉心中央一处小指粗细的小洞解释。大门里射出的光亮把周围照得犹如白昼。

“没有任何武器能造成这么小的伤口。”托尔看了看周围的尸体，顺手把颅骨递给安德洛梅达。后者一把接过，伸出食指试探着伤口，“这四周也没有箭矢的痕迹。我见过被弓箭射中头部的尸体，这个伤口完全是被笔直地一击贯穿。”

“难怪那些野人没有追过来，这里的一切都太不可思议了。”安德洛梅达顺着桥回望他们逃离的方向，又回头看着这扇光芒夺目的大门。

“他的能力何其宏大。”托尔把手中的颅骨往边上一丢，看着眼前这间足够10人并肩出入的门廊。门框上的那盏“火炬”仿佛天国泰拉的灯塔——那个被安博拉统治着的死者国度中，火炬就是为那些勇敢的灵魂照亮道路而设立的。

“有人在体验死亡之前，先能看到天国降临。”安德洛梅达向着阿开亚人做了个鬼脸，“我读过关于你们的书卷。”她向托尔伸出手去，后者迟疑了一下，还是握住了。两人一起走进这道突然降临的天国之门。

七

随着大门在他们身后徐徐关闭，托尔看清了四周的环境。这条白色的走廊就像是一根楔在岩壁中的巨大钢管，明亮的灯光像魔法一样照亮了周围的一切。地板、天花板和墙壁看上去锈迹斑斑，落满了灰尘。墙壁上布满了一根根粗细不一的管子，从腐蚀的程度来看，这条走廊起码会有数百年的历史。

他们沿着明亮的通道走向另一扇小一点的铁门，突然，门像是被施了魔法一样自动开启了。托尔一把将安德洛梅达拖到身后，但什么都没有发生。然而眼前的景象让这两个人惊呆了：12穿着奇怪连体衣服的人，躺在12具透明的容器里，绕着中间一座祭坛似的平台摆成一圈。当他们走进这间屋子时，那祭坛上突然亮起了好几处红色和黄色的灯光，接着，祭坛的上空出现了一个透明的球体。无数条纹状的符号在里面游走着，汇聚成了一个留着漂亮长髯、穿着贵族长袍和披肩的长发男人。他的右手拄着一根牧羊杖，左手抱着一本古朴的大书。

托尔拔出了短剑，一边将安德洛梅达护在身后。就在此时，那身影阴森森地开始说话了：

“你们不是变种人，也没有蓝纹身。不过，你们的到来全在我们的预料之中。”

“蓝纹身？他说的是皮科特人？”安德洛梅达悄声说到。

托尔盯着眼前这个鬼魂般的身影，挺起了胸膛，“你是谁？是创造这世界的哪位神明？”

“我们不是什么神明。”身影回答，“我们名叫群，因为我们人数众多。很久以前，是你们的祖先从虚无中创造了我们。”

“什么祖先？这又是什么巫术吗？”托尔警惕地注视着周围。

“听着，描述我们身份的理论过于复杂，已经超出了你们所能理解的极限，而那也不重要了。”这个叫集群的身影停顿了一下，低下头像是在沉思。紧接着他身上的那些条纹改变了颜色，然后又迅速地恢复原状，“无论之前经历过何种磨难，如今你们能站在这里已经是奇迹了。现



在，你们俩谁来代表对方发言？”

“我来。”安德洛梅达抢先一步说，她朝托尔递了个眼色，像是在表示：应付这个我比你行。

“故弄玄虚。”阿开亚人嘀咕着，随即在安德洛梅达不快的目光中退到一边。

“说说我们的祖先，他们从何而来？是被众神创造的吗？”安德洛梅达吞吞吐吐地问道。

“我们也不知道他们是如何到来的，可能连他们自己也不知道。我们只有关于创造者如何生活和如何走向消亡的模糊记忆。这些记忆可以追溯到数千年之前，一些破碎的片段记录了他们当时的生活。”

“让我们看看。”安德洛梅达说着，托尔能从她的言语中感受到求知若渴的兴奋，仿佛是不亚于漂亮衣服和珍宝首饰的诱惑。

“那并不是令人愉快的记忆。你们不会想看的。”集群向前倾了倾身子，像是要劝导安德洛梅达放弃。

“看看，让我们看看。”安德洛梅达把眼睛睁得大大的，她已经完全沉浸在这些充满神秘气息的交流当中了。

集群的脸上闪过一丝遗憾的神色，但他并未迟疑，顺手摊开了自己手中的大书。他原先的位置上出现了一副梦境般的画面：一座海市蜃楼般的城市，一片片金碧辉煌的楼群高耸入云，就像那些北方巍峨的山脉一样屹立在大地上；天空中，一只只钢铁大鸟呼啸着飞过，以令人难以置信的速度穿过苍穹，钻入更高的云层之中；大海上，一艘艘没有桨帆的巨大舰船贴着水面航行在波涛之间。而这些奇迹的创造者，穿着和那12具容器里的人物相仿的衣着，乘着不需要马儿牵引的车辆在空中飞驰。这些男男女女们欢笑着，舞动着，仿佛永不老去的精灵。

知道吗王子？那时候，诸多伟大的国度如同蓝色天幕上的繁星般遍布整个世界。不知为何，托尔的脑海里突然冒出了这句古经上的话。他转头看了看安德洛梅达，发现她已经完全被这些景象吸引住了，像根木头一样呆站在那里一动不动。

托尔顿时警觉起来。画面消失了，那个叫集群的身影又出现在他的面前。

“你朋友的心智承受不了接下来的画面，阿开亚人。但我们希望你能够看到这一切，你是被我们选中的人。注定要承受磨难，打败敌人成就一番伟业。”

“巫师！”托尔愤怒地叫起来，“你的把戏骗不了我！”

“不要激动，蛮族人。”集群静静地说道，“我们没有恶意，只是接下来的画面你的朋友不能看到。做好准备了吗？”

“以安博拉的名义，别耍花招！”托尔握紧佩剑，做好了应对一切危险的准备。

“这是文明的毁灭和世界的崩溃。”

画面一转。方才一片繁荣昌盛的景象消失了，碧蓝的天空被血红色的云朵覆盖，那些奇形怪状的浓云像是一张张狰狞的人脸。在那分不清是白昼还是夜晚的天空下，覆盖大地的不再是一座座高耸云霄的高塔，而是一朵朵蘑菇状的、巨大的灰色气团。它们从地上一个接一个地升起，而那些伟大的造物主却不复存在。最终，画面转向那犹如被血染红的天空，从那里落下的倾盆火雨仿佛是安魂曲的尾声，宣告着这个世界的死亡。

“当时，有硫磺与火从天上降下，把那些城和所有的居民连同大地上的一切都毁灭了。”托尔念着阿开亚人的经文，古朴的信仰让他还能分得清现实和幻影，而安德洛梅达依然呆站在原地。

“这就是你们祖先的末日和消亡。并不是什么令人愉快的记忆。”集群摊开双手，语气极为痛苦，“在大地上的灾难发生的时候，一些人躲入了地下，建立起这些避难所试图保存你们，也就是他们自己的血脉。他们掌握着魔法奥术，穷尽一切想要延续自己种族的未来。其中一些人可能成功了，但大多数人走得太远，他们试图创造永恒的精灵，却释放出了不朽的魔鬼。

“那些变种人，就是追杀你们和死在大门口的那些怪物，就他们试图用科技繁衍自己后代的结果。我们不知道其中发生了什么错误，只知道我们的创造者在惊恐和绝望之中把自己永远地禁闭在了地底。在创造出我们之后，他们选择了永远结束自己的生命。这就是他们结局。”集群扔掉了手中的书本，像是受到了巨大的打击一样疲惫地倚靠在自己的牧羊杖上，喃喃地祈祷着。“但愿有神灵存在，能宽恕他们那万劫不复的罪孽。”

“如果你指的是那些变种人膜拜的神明，以安博拉的名义，让它们见鬼去吧！”托尔把自己一路上的遭遇向集群简单地复述了一遍。

“你做了你该做的事情，阿开亚人。至于你所指的那个邪恶神明，”集群一向冷漠的口吻此时稍微有了些起伏。他抬起头，透明的眼睛盯着前方，仿佛是在眺望无尽的虚空，“那就是我们真正想要告诉你的东西。那是一群来自黑暗空间的力量，他们是永恒的，无始无终，远比你们的祖先更为古老。他们强大无比，即便是创造者也难以对抗。他们有无数的信徒潜伏在这世上，将来他们将与你为敌，这是我们的预言。你们祖先的世界因他们而崩溃，总有一天他们也会藉由自己信徒的召唤再度降临。而那时，就是世界的末日。”

“未来的事情总得等我杀出去再说，可凡夫俗子如何与怪力乱神抗衡？”托尔双手交缠在胸前，假装质疑起对方的发言，心中却已经确信这个虚幻的身影所言非虚。因为这一切与阿开亚人的传说完全吻合。

“听好了，蛮族人。不管你相信与否，这里有一条路。”集群转身指了指托尔右手边的一道密门，“离开这里，有一座机器可以带领你们去到一条地下河。顺着河走，有一座小瀑布可以通向外面的世界。两千年前曾经有一对男女走过那里，就像现在的你们一样。只是我们不知道他们是否获得了成功，因为那里有个藏匿着黑暗力量的遗迹。如果你们想要通过那里，你身上那把手刃会是关键。”

“手刃？”托尔从腰上抽出它向集群挥了挥，“你指的是这个？”

“那东西不属于人类。可能在两千年前，那对男女在离开这片地下世界的时候从那里取走了它。带上它吧，会有用的。”集群突然放大了音量，“现在，给我们看看你的剑。”

阿开亚人迟疑着照做了。古老的身影伸出一根枯骨般的手指，在靠近银质护手的宽大的剑刃上，沿着那些奇怪的符文依次滑下，符文在阴暗的房间中闪耀出火焰般的白光。

“这把剑包含着古老的魔法和科技，它坚不可摧。不管你是在哪弄到它的，只管牢记把它握紧！”

古老的影像低语着，话音在幽暗的房间中回荡，“我们是这座深山中的秘密，我们属于它。现在，带着你的朋友离去吧。记住，握紧你的剑！”

接着，一切都消失了。安德洛梅达从一片迷茫中醒过来，拉着托尔结实的手臂望着空空如也的祭台，“发生了什么事情？那个灵魂在哪里？”

握紧你的剑。托尔下意识地攥紧了握柄。那个声音仍旧在耳畔回响，如同神殿里庄严的祈祷钟鸣。

八

在他们沿着深河找到那个外来者的坟墓之前，托尔和安德洛梅达交换着对于地下遗迹的理解。在这些被时间和众神遗忘的废墟中隐藏了太多的秘密，那些辉煌的遗迹令他们叹为观止。

但和这座外来者的坟墓相比，先前的建筑在奇异程度上的得分不值一提。那些古怪的棱角、怪异的线条和无可名状的轮廓特征毫无保留地揭示了这个结论：这座建筑的所有者并不属于他们可以认知的种族。

走进这座建筑，穿过并未被时间所侵蚀的光洁大门，一幅幅精美的浮雕壁画出现在两人眼前，上面描绘着一群长着尖耳朵的类人生物生活的情景。离开这道门廊之后，两人来到一个挂满紫水晶吊饰的大房间里。一块巨大的水晶放置在房间的中央，晶莹的表面上插着好几根粗细不一的长管子，像一条条水蛇般蜿蜒到房间另一头。水晶的旁边是一根长条形的椎体，像一支长矛一样刚好指向一块堵住河流走向的石壁。

此时，那长矛样的细椎突然闪烁起忽明忽暗的紫色荧光，仿佛正在召唤着什么。

“曾经，有一位皮科特勇士为了拯救自己的新娘来到冥府。在他击败了狂暴的魔鬼，欺骗了狡诈的巫师战胜了恶毒的顽疾后，用自己的性命从邪魔手中挽救了自己的新娘。”安德洛梅达学究似地研究起这座建筑，指着托尔腰间的手刃，“他的新娘就是用这把钥匙回到了人世。”

“钥匙？”托尔抓起手刃。就在此时，刃身上死灰一般的符号闪烁起了紫色的光芒，和那武器旁的凹槽发出的辉光遥相映照。

“我是在害怕，托尔。”安德洛梅达看着阿开亚人，眼中露出担忧的神色，“谁也不知道我们会面对些什么东西。”

“巫术和魔鬼奈何不了我！”托尔大笑起来，“我砍下过巫师的头颅！巨龙和海妖也是我的战利品！相信我，姑娘，把你的担忧留给那些丑家伙吧！”

“我们都会活着离开这里，然后大笑着把这些故事散播到世界各地！”他伸出手，将那奇特的手刃插回它原本的位置上。

一瞬间地动山摇，穹顶上的紫色水晶在剧烈的震动中擦起巨大的火花。托尔急忙拉过安德洛梅达，将她掩在身下，蜷伏在旁边的角落里。

只听轰隆一声，像是天神劈向大地的雷霆，一道闪电从那支巨大的长椎中射出，将堵在河上的石壁击得粉碎。随着无数岩石碎块的崩落，一道落向漆黑之中的瀑布出现在刚才被石壁堵住的位置上。

“一个出口！”安德洛梅达喊着，像只野兔一样蹦出角落向瀑布奔去。

过了好一会，她才像是意识到了什么。回过头看着，然后飞快地躲到旁边去。

就在托尔的面前，一个修长的人形站在那块被开启的水晶之上。刚开始托尔还以为那些变种人顺着他们的足迹追杀了过来，可仔细打量眼前这个生物的特征，看看那诡异的四肢比例和难以名状的五官形状，阿开亚人终于意识到这个生物可不是什么凶残的变种人。

托尔用右手拔出短剑，左手从胫甲中抽出匕首。诡异的人型生物察觉到了对手的动作，无声地拽出一根细长柔韧的武器。生死之战一触即发，那支修长怪异的武器在人型生物的手中划出一道道扭曲的轨迹，无情地击打在阿开亚人的身上。然而这并非全部，随着那支武器的挥舞，空洞的啸叫声在托尔的耳边回响，与连绵不绝的剧痛一起，构成了一首杂乱无章的协奏曲。在这诡异的节奏之下，托尔的眼前逐渐产生了一个个可怕的幻觉，他看到了那守卫着古老石板的原生质团块，看到了那穿越时间线夹角的追猎者，看到了那长眠在海底古城头生触须的巨神，看到了那游弋在太空中传播着噩耗的凶星，看到了那孕育了万子千孙的可憎邪神，看到了那没有面孔的黑色弥赛亚，看到了那散发出灿烂光辉的全知全视外神，最后，他的眼前出现了犹如泡沫、广袤无边的最古老存在，围绕在这混沌本质周围的，是无数不可言状的侍者，以及持续不断的扭曲音色……就像自己现在听到的一样！突然，求生的本能惊醒了阿开亚人，遍体鳞伤的他下意识地挥出了手中的利刃，没有任何技巧但出乎目标的意料，携刻着古老符文的短剑像切开油脂一样流畅地削断了人型生物的脖子，直到温热的粘稠液体浇灌到自己的脸上时，托尔才终于恢复了意识。

就在此时，更大的震动传来。像是某种巨大生物濒临死亡时发出的绝望呼喊。托尔和安德洛梅达看到天花板上的水晶开始碎裂，支撑起穹顶的天花板开始崩塌掉落。两人几乎同时朝瀑布的方向跑去，在他们身后，这个地下世界正在崩溃。

“注意，”托尔指着漆黑的瀑布，“留神你的头！”说完一把将安德洛梅达推了下去，自己也跟着纵身跳下，同时在心中向光明永恒的泰拉之火祈祷，因为他知道安博拉是不会聆听祷告的。

阿开亚人最后感知到的，是他落入汹涌的激流时溅起的浪花挽歌。P

■小编有话说

温暖的颜色

■小白



不久前我看了电影《圣诞颂歌》，它改编自狄更斯的同名小说，讲述了一个守财奴在圣诞节当天，在“过去”“现在”“未来”三位精灵的帮助下，终于明白了自己过去的所作所为是使自己失去了爱情、幸福和快乐的原因，并学会了珍惜现在拥有的一切，最终成为了一个乐善好施的大好人。

看过这部有点惊悚的电影后，我还好奇地搜索了原著，了解到查尔斯·狄更斯在创作这部著名的短篇小说时，却正在经历人生中的一个低谷——账单和房屋抵押借款令他彻夜难眠，妻子也正要生下第五个孩子，新小说的销量也没有预期得好。于是他必须赶快搞到一笔钱用来改变生活现状。那时是1843年，他独在自伦敦里金特公园附近散步，回忆着自己贫困的童年，在目睹着泰晤士河畔的流浪汉、乞丐的悲惨生活后，他决定要给那些与自己有着相同的经历、苦难和追求的人写一个故事，一个在圣诞节里能感到温暖的故事。在离圣诞节还有短短的3个月时间内，他创作出了《圣诞颂歌》，从一开始只想得到一笔稿费，到升华成通过文字向人们展示生命的光明和希望，狄更斯本身也完成了一次蜕变。小说的销量非常好，第一版6000本在圣诞节前夜便销售一空，不少人因为没有买到书而感到可惜，不论男女老少都视其为珍宝，甚至据说“圣诞快乐！（Merry Christmas！）这句问候语就是在该小说中出现后才被广泛应用的。

就在这本杂志上市时，我们离圣诞节也不远了，在各种传统节日都被商业气氛包围的今天，洋节日更是如此，小白很想知道我们的读者们会如何渡过这个节日，你们会不会快乐，你们会不会觉得幸福与满足？如果可能，大家会不会也读一遍《圣诞颂歌》，体会那节日的夜晚——全家团聚，张灯结彩，窗外飘起雪花，圣诞树上挂满精巧的装饰，空中响着悦耳铃声……我想，我们都会感到温暖，并有勇气去追求它。

《键盘坏了》



粥粥的IT与游戏（24）

快评11月中旬刊



“东京电玩展”最后一页的配图中竟然没有混入“奇怪的东西”，真是让我有点意外。整篇读下来，感觉Psychoo对中日游戏业的分析很到位，一切都是和利益有关，中国游戏厂商有钱没技术，日本游戏厂商有技术还想要更多钱，究竟我们普通玩家会得到什么真的很难说。“评游析道”中《丧尸围城2》的那篇也不错，尤其同意C社捏出了史上最美女主角。（**江苏 雨欣**）

读到地穴领主的那句“武士刀为什么不会卷刃”我笑喷了，这篇专题对欧盟和日本游戏业的分歧分析得十分透彻，感谢大大科普。（**北京 张晓晓**）

比较喜欢“在线争锋”栏目，“FF14“和”MHF”在国内的未来我本人都不太看好，这要和国内市场流行的网游特性有关，我们的玩家，尤其是网游玩家，对于新鲜事物的接受能力十分有限，尤其对于那些没有玩过单机《怪物猎人》《最终幻想》的人来说，你能指望那些只认得打怪、练级、穿装备、刷喇叭的玩家来玩这么复杂的网游？总之我相信真正的玩家不会碰这些网游。（**重庆 宋西伍**）

我觉得这期很棒，不论是配图还是文章质量都很好，“劳拉”那篇攻略很棒，不论是剧情或是文化背景都讲得很好，我收藏起来了，希望以后有更多经典游戏的攻略和深入分析。（**黑龙江 王元华**）

小白：2010年12月中这期《大众软件》你感觉如何？请把你的感想、意见、建议通通E-mail至Nova@popsoft.com.cn，或到“大软地盘”：http://www.popsoft.com.cn/bbs与我们交流喔！

DR留言板

小白：我玩WoW了，而且玩得很入迷——冲了数张点卡、买了G，最后还求小明斯基造了一辆摩托车。小白玩WoW的方式很不入流，在许多人眼中就是“白玩了”。例如在做任务时，我一向懒得看任务说明（反正有插件不是？），遇到打不过的副本就找其他小编带（麻烦各位了！），打不过的任务就放弃，最后稀里糊涂地升到了67级。

我的朋友们，也就是各位比较熟悉的小编老编，他们都说现在升级、做任务比原来容易多了，不少任务获得的经验值也增加了，装备更新很快，尤其58级之后更是如此……对我在拍卖行花金币买装备、不学“挖矿”“采药”等技能的表示不能理解。最后经过诸位WoW前辈的教诲（其实是指着我哈哈大笑），我开始思考是不是自己没玩明白WoW了。各位读者，你们玩明白了么？不管是什么网游，你认为如何玩才是对的呢？如果你有答案，请给小白发E-mail……

我从高一开始看《大众软件》，“深度游戏”栏目让我了解就了许多游戏，在高中紧张的学习生活中找到了一件放松自己的事。这本中旬刊是我考完试后马上到书店购买的，因为我总是抢不到……杂志中关于游戏设计的部分让我十分好奇，我想我会努力学习争取可以进入游戏公司，这本杂志也是我学习的动力来源之一。**（黑龙江 王宁）**

小白：很多读者都写回函中都提到了2010年10月中的那篇《设计游戏，你也可以！》，然而设计游戏可不是个简单的事，做到出色更是难上加难，如果只从兴趣出发，利用业余时间做与游戏行业有关的事，没准还能在享受乐趣的同时获得一些回报，可一旦把游戏作为谋生手段，你的热情或许就会大打折扣，而且随着时间的积累可能会变得无趣。但是人人都有惊人的潜力，尤其你还年轻，一定要相信自己拥有无限的可能性，一定要追随自己梦想，时刻告诉自己：“万事全赖我”。

“艾泽拉斯大陆”“燃烧的远征”“巫妖王之怒”……那些熟悉的名字和庞大的虚拟世界让我感受了WoW的恢宏，虽然资料片一个接一个地在国服“卡壳”，而且不知道“大灾变”在国服会是什么样，等到2012年？快要高考了，暂时离开了艾泽拉斯，期待能有个好的成绩。为了自己，为了家人，也为了艾泽拉斯的荣耀。**（河北 宋博文）**

小白：2012年？如果国服那时更新“大灾变”，你应该已经适应了大学一年级生活，同时也错过了可以疯玩一整个暑期的高考后长假，不过我想说的是——那其实很好！小白对WoW国服的资料片更新速度不抱期望，那好，既然它不更新，我们完全可以玩些别的，比如和朋友出去郊游，或者向一直喜欢的姑娘吐露心事……总之，当你离开艾泽拉斯，为了自己的未来拼搏时，你便会自己开拓一片属于自己的新大陆，人生也就进入了下一个“资料片”，有天当你再回到WoW中时——“哇！好多双倍经验”。

“深度游戏”以游戏公司来分版块总感觉有点忽视了某些小公司的精品游戏。10月中那篇关于设计游戏的文章是我写回函的原因，希望以后可以多一些此类文章。**（安徽 曾浩磊）**

小白：这位亲爱的读者你好，“大软”从来都不会忽视精品游戏，不论公司是大是小。其实如果你留意就能发现，一些精品小游戏我们在“评游析道”“在线争锋”甚至是“攻城略地”栏目中都会有介绍或深入探讨。我们也希望有一天这些小公司能发展成大公司，开发出更多精品游戏，丰富我们的生活。

能否多一些介绍桌游的文章？还有，每个月写三封回函真受不了，但支持大软是必须的！**（吉林 孙鹏）**

小白：我也很喜欢桌游的文章，不知你是否看了11月中旬刊的那篇“慈禧太后玩桌游”，总之我看过后强烈建议应多一些这样的文章，看来以后老编Say更要辛勤工作了。最后万分感谢你的支持，一月写三封回函，应该会中奖吧……

小编你好，我是驻新疆部队里面普通的一名士兵，《大众软件》是近两个月在朋友的推荐下买的。很久以前“大软”一直讲单机游戏，不久前我才知道“大软”也有关于网游的部分。中旬刊真的很划算，内容丰富，游戏种类也多，只是我想提个建议，因为我本身是个“魔兽迷”，希望能看到更多《魔兽世界》《魔兽争霸》（DotA）的内容，辛苦各位小编了。**（新疆 赵洋）**

小白：是的，中旬刊确实很划算，连一向抠门的我都这么认为，呵呵！如果“魔兽”有好的内容，相信各位小编不会错过的，尤其是“DotA”类游戏，以后会更有看头。

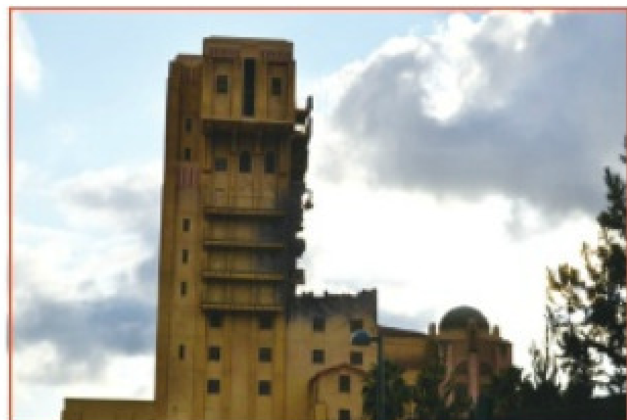
如果可能，我真想用一页的篇幅刊登所有军人朋友的回函，因为在我们的读者中，普通士兵也许是最辛苦的那部分人，他们用青春、汗水保卫着国家的和平，放弃了许多优越的物质条件，小白感谢你们！我们很高兴这本杂志能丰富你的业余生活，希望你一切顺利平安。

■编辑部的故事

坏小子地穴领主拯救全世界

■小白

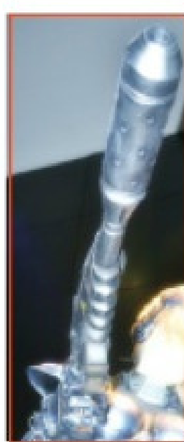
我坚信，就在地穴领主去美国参加暴雪嘉年华时，平行宇宙中存在着一个离奇的世界，那里也有个地穴领主，他不是“大软”的记者，却凭借一己之力拯救了全世界，避免了人类浩劫、生灵涂炭。有这么不靠谱的世界？我开始也不信，尤其不论从哪个角度看，领主都不是当救世主的材料。可当我翻看领主带回的照片时，那些被捕捉下的瞬间却仿佛对我说：“这是真的喔！”。



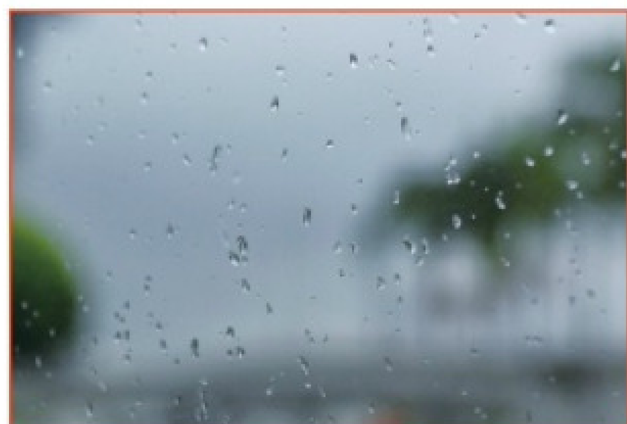
那是个善恶极度分明的世界，人类只分两个阵营——好人和坏人，他们会为鸡毛蒜皮的小事打得头破血流，见面时往往是举枪对射。可由于连年征战，地球资源已匮乏至极，城市破败不堪，“好人阵营”出于下风，人们的生活条件令人叹息。

为了购买半斤大葱，人们往往要排数天的长队，此图是平行世界中的领主，怀着激动的心情在人类最繁华的城市中拍摄。此时他萌生了拯救人类的念头，那年他二十一岁，身长八尺有余，面如重枣，唇如涂脂，目能自视其耳，算命老先生常用他的照片为例，给徒弟讲解什么叫“生有异相”。“我要拯救人类呀！”那个领主暗下决心道。但是只依靠自己的拳头还远不够，英雄总需要个趁手的武器来壮胆。





为此他卖掉了攒了七八年的收藏品，如作业本、自动铅笔、饮料瓶、狗咬胶、不全的一副麻将，以及搜集的昆虫标本，请得巧匠造得“火焰发射器”一支，装满弹药后重3斤，可连续喷射火焰0.03秒，自号“天威大将军”，以“杀尽天下坏蛋”为号。不过这时的领主心中，还有一个需要解开的心结……



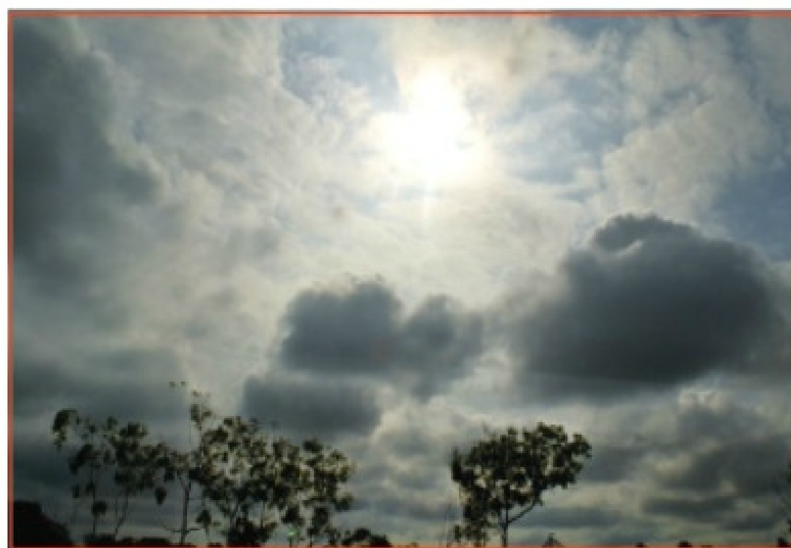
窗外下起了蒙蒙细雨，领主想起了悠悠心事。他隔着玻璃向远方望去，可由于近视度数很高，对焦范围有限，只能看清玻璃上的点点雨滴。“好人们的眼泪如雨滴一样，他们正在哭泣，而我天威大将军真能成为救世主么，我真的是个纯粹的好人么？”



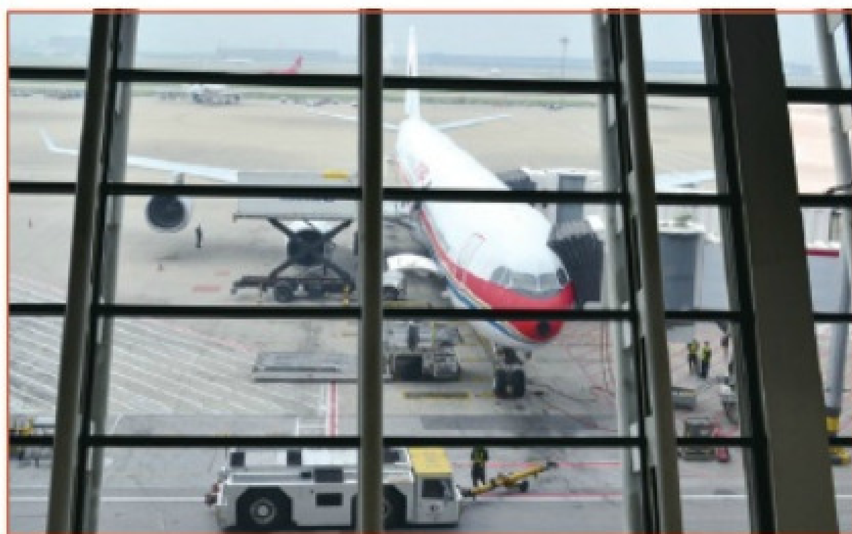
原来领主三岁那年，当他饥肠辘辘地面对一辆盛满食物的小货车时，竟有过“拿了就跑”的念头，尽管这个邪念被他迅速压制，可十八年后的今天，他依然无法原谅自己当初的想法，那可是有违“好人之道”的，一个好人不应有过那种想法。领主找不到解释他行为的原因，更无处倾诉，只好把这个心结埋藏起来，因为坏人的部队已经迫近，而且他们非常强大。



电视屏幕上出现了坏人首领，他要发表一个演讲，只听他用一口地道地印度英语说道：“我们有大杀器了，噫！你们这次全都完蛋了，噫！”



大杀器就是“太阳毁灭装置”，它的构造并不是很复杂，需要1个110V转220V插座、3个电阻、一块山寨手机用的电路板、塑料外壳和一名会释放“太阳毁灭术”的法师。如果太阳毁灭，人类就会彻底玩完，至于他们为什么要这么做，目前还没有明确解释，只有一张流传出的效果图，配套小说是《太阳正被乌云吞噬》。



“必须阻止邪恶！”领主通过搜索引擎，打探到了敌人根据地，并获知对方首领、主力部队、仪器都在这架飞机里。透过窗口，领主发动了突然袭击，用技能“天威之力”奋力丢出“火焰发射器”，砸碎玻璃不计其数，敌杂兵抱头鼠窜、哭声震天，敌人首领望风而逃。



敌首在逃窜过程中，所乘小车与一货车迎面相撞，敌首顿时灰飞烟灭，掉落少量金币。天威将军地穴领主，用一拖车满载战利品而归。“我拯救世界了！”他想，“可是为什么从始至终敌人都没有还击？”他又想，“难不成……我们这边才是坏人？”他迷惑了。P

大众影音之欢乐篇



Starry☆Sky
Honeybee年度巨作

以发行了12张CD的《星座男友》系列与第4作的《星象仪CD＆游戏》为中心，关于星星和恋爱的新番动画《Starry☆Sky》总算要开始放送了，虽然没能在常规的10月新番内进行放送，但FANS终于能在12月确定幸福的时刻了。有着12星座性格特征的角色们获得了相当广泛的来自于FANS们的人气。

整个星座企划的周期从09年3月一直到10年的2月，而且有着超级豪华配音阵容，《Starry☆Sky》是个名副其实的超级跨年大企划，这让所以多少等待都变的有意义了，作为Honeybee今年的重头戏，怎么都不能让FANS们失望。

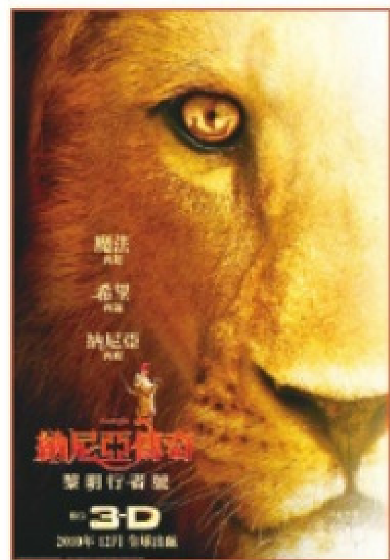


小峰理纱最新动画歌曲
Songs for Animation

小峰理纱的动画歌曲合辑《Songs for Animation》开始发售啦。喜欢动漫音乐的FANS们绝对不容错过的好东东。

在该张歌曲合辑中，共收录11首由小峰理纱演唱过的经典动画主题歌和插曲。具体包括有她的第一张单曲——TV动画《忘却的旋律》OP主题曲《Will》，以及TV动画《出租魔法使》的OP主题曲《宇宙に咲く》（盛开在宇宙）和TV动画《天堂餐馆》的ED主题曲《ステキな果実》（美丽的果实）等歌曲。

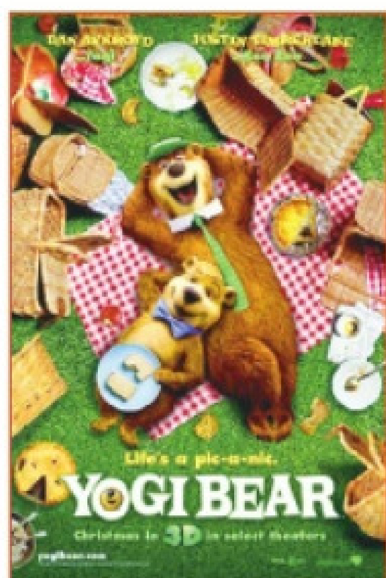
此外，她的新曲《Missing You》，也就是新番动画《心灵侦探八云》的ED主题曲也将收录在内。不光能勾起你的回忆还可以延续你的期待哦。



纳尼亚传奇——黎明踏浪号
The Chronicles of Narnia: The Voyage of the Dawn Treader

《纳尼亚传奇》根据英国作家C.S·刘易斯同名系列小说改编，前两集由沃尔顿、迪士尼联合制作，但由于去年的《凯斯宾王子》没有达到他们的票房预期，迪士尼退出了该系列电影的制作。之后沃尔顿找到20世纪福克斯接手，并决定将其成本降到1亿4000万美元。虽然途径波折，但最终是能让作为纳尼亚迷的我们大饱眼福也算是一件幸事。

与前两集不同《黎明踏浪号》的故事主要发生在海上，影片发生在第二部故事结束的数年后，露茜、埃德蒙以及新加入的角色——佩文西四兄妹的表弟尤斯塔斯在一次游戏中被吸入一副画中，从而再次踏上了纳尼亚世界的大地，遇见了老朋友凯宾斯王子，此时的他已经是凯宾斯国王了。他们乘坐黎明踏浪号去完成一个秘密任务，寻找失踪的七位爵爷、探索纳尼亚东部海域、并前往世界的尽头造访阿斯兰的国土。一路上经历了种种惊险刺激的事件和诸多匪夷所思的神奇岛屿，展开了一次梦幻般的冒险征途，在《凯斯宾王子》中首次出现的老鼠勇士雷佩契普（Reepicheep）在这一部里将大展身手。而影片中的新角色尤斯塔斯，在这历险过程中，从一个贪婪自私、惹人厌的坏孩子转变成一个诚实勇敢的孩子。他们最后航行到世界尽头的外边，找到阿斯兰的国土，但除了老鼠雷佩契普留在阿斯兰王国外，其他人都只能回到拉曼杜岛。他们解除了魔法，唤醒了三位沉睡着的爵爷……



瑜伽熊
Yogi Bear

根据华纳经典动画剧集《瑜伽熊》改编的同名3D电影，由埃里克·布雷维格导演。是一部充满冒险和欢乐的动画电影。影片采用CGI电脑动画与真人表演相结合的方式，安娜·法瑞丝饰演一位野生动物纪录片导演，她的下一步作品想以瑜伽熊和波波熊的生活为题材。而“恶名昭彰”的瑜伽熊才不管这一套，他依然继续着以捉弄杰力士公园管理员史密斯为乐的幸福生活……

《瑜伽熊》虽然有些傻气，曾经线条简练的瑜伽熊和波波熊也突然长出了实实在在的毛，这些让熟悉瑜伽熊的人有些不适应，但丝毫不影响它带给我们的乐趣。本片的配音阵容倒是强大丹·艾克罗伊德献声捣蛋的瑜伽熊、贾斯汀·丁伯莱克则是他的小跟班波波熊。并且随片加映的短片《Rabid Rider》，把“乐一通（The Looney Tunes Show）”动画中的两个经典角色大土狼和BB鸟拎出来当主角。在紧张的工作之余这部片子绝对是用来减压不错的选择。

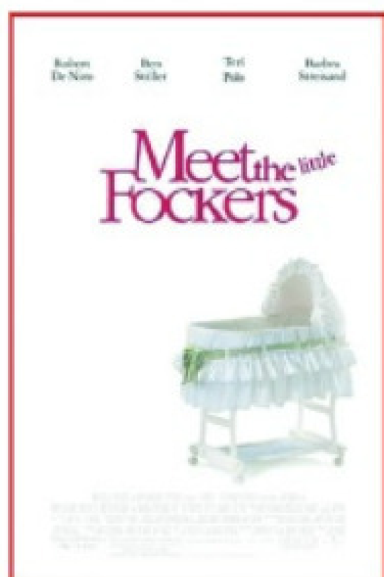
大众影音之温情篇



苍穹之法芙娜 Heaven and Earth

蒼穹のファフナー

让大家等了又等，盼了又盼的剧场版《苍穹之法芙娜 Heaven and Earth》，这部经典的机械绝唱终于在沉默了五年之后再次唱响了，2004年12月播出的TV动画《苍穹之法芙娜 Dead Aggressor》和2005年年末播出的作为原TV动画前传的《苍穹之法芙娜 Right of Left》。两辑动画播出之后让人意犹未尽，尤其TV动画结尾更是悲情隐晦，让人欲罢不能，此次剧场版应该是延续TV版讲述皆城总士被法芙娜吞噬之后发生的故事。结果是什么还是请等待、压抑、与“法芙娜”阔别了5年的大家自己去欣赏吧。



拜见岳父大人3 Meet the Little Fockers

《拜见岳父大人》系列的第三部，当初从第一部就开始追看的观众们，也都和Focker先生一样从年轻小伙耗到身为人父了。大受欢迎的喜剧比比皆是，但像《拜见岳父大人》这般拍到第三部的还真不多。

第三部讲述了在经历了岳父数不尽地蹂躏之后，Focker先生终于和老婆过上了幸福的生活，两个可爱的小宝贝也相继出世。可就在这时打着探望我可爱小孙孙的旗号，我们的原FBI丈人又再度降临了！屋漏偏逢连夜雨的结果不可想象，Focker先生白天工作时被一强力美女强力推销了一种强力药物，至于是什么药物，大家心知肚明。咱们这出身专业的老丈人很“偶然”地发现Focker先生包中的小药盒后，极为自然体现了自身思维的强大，产生出丰富的联想。不光如此，此时Focker太太英俊风趣的前男友又出现捣乱，本来平静的生活，一下子变得“热闹非凡”……



你怎知道 How Do You Know

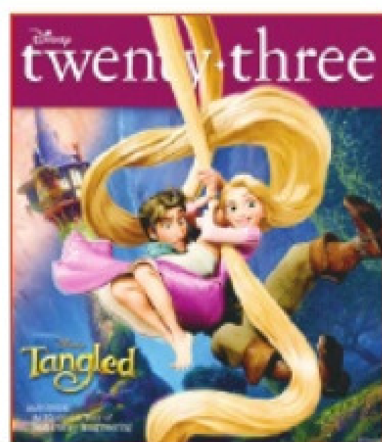
由詹姆斯·L·布鲁克斯执导、瑞茜·威瑟斯彭、欧文·威尔逊以及杰克·尼科尔森主演的浪漫喜剧《你怎知道》讲述的是一个发生在运动员莉莎，棒球手曼尼和白领高管乔治之间的三角恋爱的故事。27岁的莉莎在即将沦为剩女之际，开始和棒球运动员曼尼约会。但是莉莎渐渐失望的发现曼尼是个呆头呆脑的家伙。一天晚上，情绪低落的莉莎在电梯里偶遇了一筹莫展的公司高管乔治，他精明而体贴使莉莎很快就爱上了他，并决定和曼尼分手。但乔治正身陷困境，不仅面临一堆法律问题，还有一个不停地给他带来坏消息的父亲。为了赢得莎莉，曼尼和乔治从此开始进行疯狂的竞争。



乡谣情缘 Country Strong

《乡谣情缘》是“绯闻女孩”莉顿·梅斯特与《钢铁侠》中的“小辣椒”格温妮丝·帕特洛联袂出演的民谣音乐电影。格温妮斯·帕特洛扮演的凯莉是位乡村音乐大明星，但她的人生几经沉浮，演出会之前还在戒毒所里。她很想在丈夫的帮助下重振自己的演艺事业，这时凯莉还碰到了一位颇具前途的新生代作曲家Beau Williams（加内德·赫兰德扮演），以及莉顿·梅斯特扮演的新星。凯莉希望与他们合作，来筹备自己的复出演唱会，而在这期间，许多的挫折与挣扎接踵而来……

该片由女导演莎娜·费斯特执导，从本片和她在4月左右刚刚完成了导演处女作《最伟大的》，来看主打女性挣扎与自救，充满了温暖和关怀感。



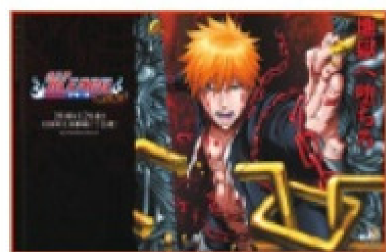
长发公主 Rapunzel

迪斯尼全新3D动画电影《长发公主》根据格林童话《莴苣》改编，作为闻名世界的经典童话故事，《长发公主》已多次被改编为动画，长发公主和白雪公主、灰姑娘、小美人鱼等也成为迪斯尼的经典美人形象，此次迪斯尼再度”酒瓶装新酒”。曼迪·摩尔（Mandy Moore）将为女主角“莴苣”（Rapunzel）配音，扎克瑞·莱维（Zachary Levi）将为男主角配音。

改编后剧情：主人公“长发公主”并不会像故事书里写的那样大部份时间被关在高塔里，而将在电影一开始就离开高塔。这位暴力公主还会用她瀑布般的长发“绑架”帅小偷Flynn，与她一同去外面广阔的世界冒险，是个名副其实的野蛮女友。而这位不幸被俘的小偷Flynn除了沿途要被迫充当护花使者，还要应对胯下聪明绝顶的白马的挑衅，这一切使这位“白马王子”怎么看怎么像是茶几上的“杯具”呀。

本片可谓是迄今最具迪士尼印记的一部3D CG动画。P

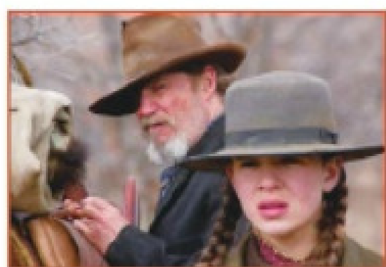
大众影音之战斗篇



死神 地狱篇
BLEACH

死神系列的第四部剧场新作《地狱篇》12月4日在日本全国东宝系剧场上映，这是继2008年12月的剧场版第三作《Fade to Black 君の名を呼ぶ》之后，在漫画连载十周年之际，作为纪念作品的剧场版新作，并从7月31日开始发售附赠有两面绘制的特制海报的预售鉴赏券。

从2001年开始在集英社漫画杂志《周刊少年 JUMP》上连载以来，由久保带人原作的漫画《死神 bleach》累积发行量已经超过了近7000万部，不仅在日本，在国内、亚洲以及美国都获得了极高的人气。本次的剧场版由原作者久保带人亲自制作指挥，更有老牌声优古谷彻与知名声优中井和哉加盟，然而最令人振奋的是，本作剧场版中，出现了在原作里给人以强烈印象的完全虚化版一护，其冷酷无情外加强悍的战斗力会给一护和朋友们带来怎样的命运呢？《地狱篇》给你好看。



大地惊雷
True Grit

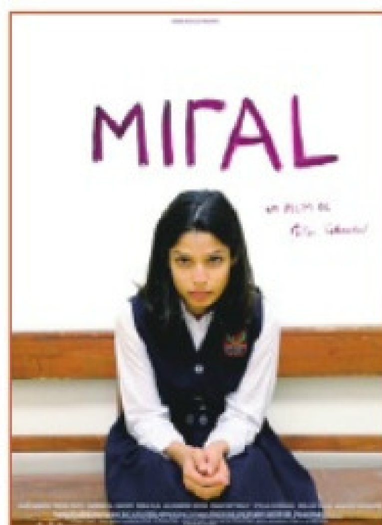
影片翻拍自1969年的《大地惊雷》，由科恩兄弟操刀剧本，比1969年原版更加忠实于Charles Portis的原著小说。此片也是科恩兄弟导演生涯中拍摄的第一部西部题材电影，不过也是他们最擅长的男人戏。影片的三大男主角是好莱坞当红男星马特·达蒙、《老无所依》的男主角、实力派演员乔什·布洛林，以及去年以《疯狂的心》获封奥斯卡影帝的杰夫·布里奇斯。马特·达蒙扮演警察，乔什·布洛林出演杀手，杰夫·布里奇斯则扮演美国将领。故事内容没有多大变化，还是讲述了一个14岁的女孩雇佣一名年长的警官Rooster Cogburn一起追踪杀死她父亲的凶手，最终实现了小女孩的心愿。不同的是1969年的《大地惊雷》是以Cogburn的视角展开的叙述，而在科恩的新版中则将更贴近原小说，从小女孩的视点出发，使得同样的故事有了不一样的解读。

宇宙战舰大和号
动画神作搬上荧幕

《宇宙战舰大和号》与《高达》、《新世纪福音战士》被称为日本动画三大神作之一，堪称是日本动画的元祖级作品。原作是日本著名漫画家——松本零士。剧中“每一个男儿心中都应该有一艘永不沉没的大和号”至今依然广为流传。现在日本演艺界最重量级的男演员之一的木村拓哉将携黑木美沙、山崎努、西田敏行、柳叶敏郎、绪形直人、高岛礼子等人气实力演员共同献上此部作品的真人版。其中男主角古代进由木村拓哉饰演，女主角森雪由黑木美沙扮演，由曾一手打造了《入殓师》的中泽敏明担当制片人，《永远的三丁目的夕阳》导演山崎贵执导。



影片讲述了公元2194年，由于人类所掌握的技术水平远不及突然出现的敌人，在敌方宇宙舰队极具威胁力的攻击之下，地球军全线溃败，敌人在世界各地投下了无数的游星炸弹，超过半数的人类死亡。五年后，游星炸弹中的放射性物质地球造成了严重污染，残存下来的人们逃到地下生活。昔日的王牌飞行员古代进（木村拓哉 饰）已经退伍，为了回收资源而到地表进行搜寻工作。搜寻过程中无意间得到了，来自伊斯坦达鲁星的通讯密封舱。人们判断出伊斯坦达鲁星有清除放射能的装置。距离放射性物质毁灭人类还有仅仅一年的时间，为获得解除这种威胁的装置，古代进与船员们驾驶着大和号再度踏上旅程，伟大的战斗即将打响……



米拉尔
Miral

导演朱利安·施纳贝尔改编自巴勒斯坦裔作者卢拉·杰布瑞尔写于2003年的同名小说为原型的最新电影《米拉尔》，以阿以冲突为大背景，讲述由四位阿拉伯和以色列女性组成的三代人的故事，影片树立了它清晰的政治立场：为种族、宗教和政治的对立搭建联通的桥梁。

1948年的耶路撒冷，一位名叫汉德·侯赛尼的巴勒斯坦妇女设立了一座专门收养巴勒斯坦儿童并为他们提供教育的孤儿院。1978年，7岁的米拉尔被父亲送到此处抚养，她在围墙的庇护下安全的渡过了童年，对于外面世界的纷繁复杂，她并不了解。直到17岁那年，米拉尔被派去一个难民营中教书，同年，巴勒斯坦被占领土爆发群众起义，亲历事件的米拉尔开始理解人民的愤怒与抗争。当她爱上政治活动家汉尼后，米拉尔面临两难的抉择：是为了自己的人民而投身暴力斗争，还是遵从汉德从小教导的信仰，坚信教育是通向和平的唯一道路？ P

北美PC游戏销量榜

（2010年11月8日～11月14日）
数据来源：Steam

名次	中文名	英文名	开发商
1	使命召唤——黑色行动	Call of Duty: Black Ops	Treyarch
2	足球经理2011	Football Manager 2011	Sports Interactive
3	辐射——新维加斯	Fallout: New Vegas	Obsidian Entertainment
4	崛起	Risen	Piranha Bytes
5	神界 II——龙骑士传说	Divinity II: The Dragon Knight Saga	Larian Studios
6	席德·梅尔的文明V	Sid Meier's Civilization V	Firaxis Games
7	一级方程式锦标赛2010	F1 2010	Codemasters
8	求生之路2	Left 4 Dead 2	Valve Software
9	胜利之日——起源	Day of Defeat: Source	Valve Software
10	反恐精英——起源	Counter-Strike: Source	Valve Software

韩国网吧游戏排行榜

（截至2010年11月14日）

名次	中文名	英文名	占有率
1	星际争霸——母巢之战	StarCraft: Brood War	17.54%
2	突袭	Sudden Attack	9.62%
3	魔兽世界	World of Warcraft	8.18%
4	魔兽争霸III	Warcraft III	6.95%
5	特种部队	Special Force	5.38%
6	永恒之塔	Aion: The Tower of Eternity	5.37%
7	天堂	Lineage	5.00%
8	地下城与勇士	Dungeon and Fighter	4.85%
9	FIFA Online 2	FIFA Online 2	4.20%
10	天堂 II	Lineage II	3.63%



重返废土

■榜评人 地穴领主

2010年10月23日，我趁着午饭时间开小差离开了暴雪嘉年华现场，坐上了会场门口一辆印度裔司机驾驶的出租车，从上衣口袋里摸出一张画得歪歪扭扭的地图，对司机指着上面画叉的位置低声说：开到这儿，别声张。司机沉思了一阵，小声说“你确定这个位置在加州的范围内吗？我低头仔细一看，地图上赫然写着“艾尔文森林”几个汉字，考虑到沿着地图上的路线开过去很可能会撞到豺狼人霍格，我想了想还是摸出了另一张字条，上书“阿纳海姆市GameStop地址”，司机在反复确认目的地确实不是位于华盛顿或或维加斯之后，终于放心地踩了一脚油门……就这样，我第一次接触到了美国的游戏零售店——和想象中的并没有多大出入，也许全世界的游戏店的模样都差不多，而且在同一时间，全世界游戏店摆在柜台和货架上最醒目位置的游戏同样差不多，STEAM榜单上的前7名中除了《崛起》和《神界 II——龙骑士传说》两款RPG之外，基本都能在进入店门的第一时间在各个货架上看到（而且这些正是枪、车、球类的游戏……）。让我惊讶的是当我问他最近在玩什么的时候，这位值班的伙计居然说他不怎么玩游戏——不玩游戏的话，为什么要到这样的地方工作啊！好吧，见状我只能放弃关于黑岛遗老遗少的话题和《最终幻想XIV》北美用户反馈的问题，捧起一份普通版的《辐射——新维加斯》走出了店——阿纳海姆市内的小规模店铺是不会摆放一两套典藏版游戏来作为装饰品的。

后来在回会场的路上，我路过了一家沃尔玛超市，并意外地发现这里居然也在出售《辐射——新维加斯》，而且零售价要比GameStop便宜3美分——刷卡还能享有更多优惠！嘿，如果你在游览美国的同时打算购买一款正在热卖中的游戏的话，记得只要找一家规模大一点的超市就可以了。考虑到敲十几个字的时间足够让我多轰杀一只死亡爪，在今年的最后一期TOPTEN榜评中，我就不继续吐槽韩国网吧游戏排行榜上的内容了……

桌游志

VOL.01

原价 ~~15.00 元~~
优惠价
10.00 元
全国各地书报亭有售

中国桌面游戏专门读物

购买《桌游志》VOL.01 可以获得：

官方限量版
SP 武将牌杨修
只随《桌游志》光盘赠出，别无他号





Q 版甄姬纸箱人
自己动手，让甄姬站起来！



光盘附赠手册
介绍新奇、好玩的桌游，以及玩家不知道的桌游背后的文化

登录游卡桌游淘宝官方旗舰店 taobao.yokagames.com 即可足不出户，轻松购买！

邮发代号：82－726

售价：￥10.00元

刊号：ISSN1007－0060 / CN11－3751/TN